PSX EXTREME

OPIS TOMB RAIDER CHRONICLES

OPISY

ALIEN RESURRECTION
DRIVER 2
SPEEDBALL 2100
TOMB RAIDER CHRONICLES
FOOTBALL MANAGER 2001

RECENZJE

SPYRO Year of the Dragon
ALIEN RESURRECTION
007 The World is not Enough
DRIVER 2
TOMB RAIDER CHRONICLES
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
motogp
SILENT SCOPE
SMUGGLER'S RUN

132 strony

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

4 PLAKATY GIGANTY

Cena 6,90 PLN INDEX 340898 - ISSN 14[illegible]172X

NUMER SPECJALNY 40

BOMBKI SIĘ POPSUŁY CHOINKI NIE BĘDZIE!

PLAYSTATION 2 KONTRA DREAMCAST

PSX Extreme

Grud

Nasza okładka - Nieoficjalni zakład w PSX Extreme 5 Grudzień

ISSN 1429-1797

ROK 10 Numer 12/2000 (40)

Wydawca
GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sokolska 60, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-10 do 23
redakcja - wew. 328
wydawnictwo - tel./fax wew. 329

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ściński (Mr. Ściana)
Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oszko (Aju)
Zespół Redakcyjny:
Andrzej Błaszczyk (Labi)
Piotr Figlerowicz (Piotrek)
Mirosław Grabo (Gamera)
Norbert Konieczny (Norby)
Tomasz Kozieł (HIV)
Bartek Majewski (Kajot)
Artur Salwarowski (Multi)
Tomasz Staron (Star)
Piotr Staroszik (ACE)
Marcin Teller (Myszu)
Aleksander Wieczorek (Sajsa)
Artur Włodarczyk (Shiva)
Maciej Żmuda-Adamski (Kali)
Współpracują:
Marcin Kosman (Koso)
Praktykanci:
Martin Drodoski (Drodok)
Bartek Raczkowiak (RAC)
Michał Wolmer (pLaYmAn)
Obróbka graficzna:
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Ściński
Mariusz Wawrzyk
Dodatki graficzne w stylu "Starzyka":
Patryk Skrzyny "Kleju"
Automatyczna korekta tekstów :)
Tomasz Kozieł (HIV)
tel. kom. (0-606) 339282
Inspektor kontroli technicznej:
Tomasz Staron (Star)
International Public Relation
Nerve Levy
Phone (+33) 134 686282
Skład, łamanie
i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk
tel. kom. (0-601) 23 63 69
& Mariusz Wawrzyk (Rob)
Dział prenumeraty:
Aneta Mistura Dobry
wtorek od 13 do 15, piątek od 9 do 12
tel. (0-32) 203 91 91, w. 329
Druk: Mazowiecki Print S.A., Katowice
Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. kom. (0-602) 60 94 38
Konto bankowe:
Bank Śląski w Katowicach
10001214-2200855205

Materiały nadesłane do Redakcji nie muszą być w niej wykorzystane bez podania przyczyny. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania, redagowania, dokonywania korekty stylistycznej i ortograficznej nadesłanych tekstów. Nadesłanie materiałów do Redakcji jest równoznaczne z przeniesieniem na wydawcę praw autorskich do tych materiałów, w szczególności prawa do ich publikacji, wydania, rozpowszechniania, wprowadzania do pamięci komputerów, sieci multimedialnych oraz zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i reklam. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść listów, które zostały przysłane do Redakcji i opublikowane w rubryce "Poczta". Redakcja zastrzega sobie prawo do publikowania listów wybranych w całości lub we fragmentach.

Ściera
Aju
HIV
Kali
Myszu
Star
Labi
Norby
Gamera
Piotrek
Sajsa
Kajot
Shiva
Ace
Multi
Koso

wYstępniak

czyli gadu-gadu od rzeczy



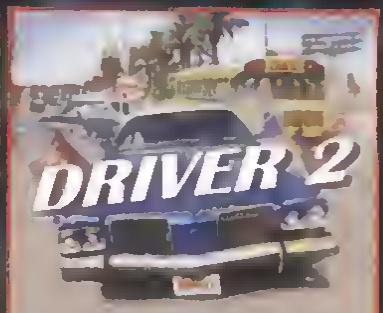
Ha! A nie mówiłem?! A nie mówiłem, że kapucha Billa zrobi swoje? A nie mówiłem, że jak wyjdzie PlayStation 2 w wersji dla "normalnych ludzi", to pojawią się w końcu dobre gry? Wszystko, jak na razie, się sprawdza! Pierwsza sprawa - Microsoft "położył się" ze SQUARESOFTem (tc i to "soft", i to "soft-:), dodatkowo, jak już wiecie, "zajeb-brako" sobie CRASHa. MGS i Lara pierw z PS2, a z MUNCH'S ODDYSEE zrobiło nawet X-skrzaty. Druga sprawa - na PS2 jest już kupa ciekawych gier, które pojawiły się po premierze w USA (za miesiąc będą "u nas"). Słyszysz się prawdziwa wojna! SONY kontra Microsoft.

W Redakcji odpalamy lawinę DIDA TESTÓW (Star, jako sprawdzający, mógłby na ten temat powiedzieć więcej, prawda Star?). Co jeszcze...? Wpadli do nas ostatnio Czytelnicy i zrobili taki burdel (przyszoszą 27 piw), że gdy stanąłem w progu, to razem nie mogłem uwierzyć (najmakowiejsze jest to, że wszystko spadło na Myszaqa, Kolegę i Shiraq:). W związku z powyższym procz o NIE odwiedzanie nas...

Na koniec gratulowałem wszystkich dreamcastowców, którzy wyzywali mnie od beretyków, gdy przed 2 miesiącami napisałem, iż na PSX'a wychodzi więcej gier niż na ich konsolę (ale żałym miał coś do DC, ale czy nie miałem racji?). Małeście porzucać lotkami do mojej gęby za chłodno:)...

Ściera-Allon

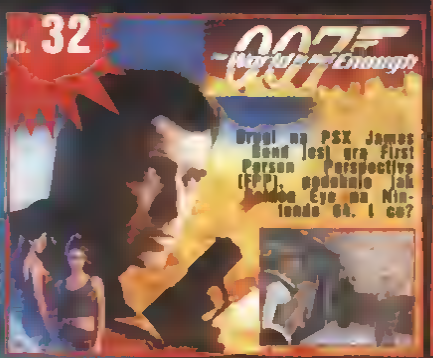
PS: Pomimo to ten numer jest grudniowy, spotkamy się jeszcze przed świętami - jak zwykle, w połowie miesiąca.
PS2 :) - Ja naprawdę nie nie mam do DC!



Tanner robi piękny syf, panoszy się po 4 miastach i stuka tury. Gra jest mało rozmaitorna !... Czy tego oczekiwaliśmy...?

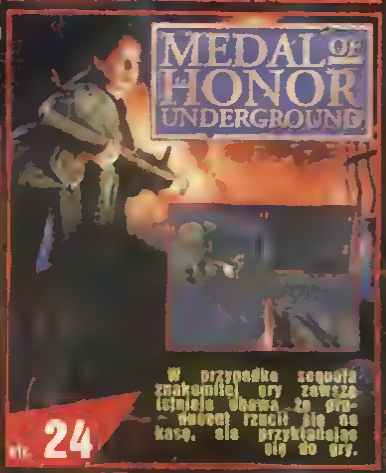
str. 40





str. 32

Brygl na PSX James Bond jest grą First Person Perspective (FPP), spodobało jak Golden Eye na Nintendo 64. I co?



W przypadku sequela znakomitej gry zatrzęsienie Ubawu, że grupowcom rzucił się na kasę, ale przykładnie się do gry.

str. 24

PlayStation Vs Dreamcast

str. 50

zień 2000

Gra Numeru!



Nowy [illegible] na PS2. Wielkie tereny do eksploracji, szybka jazda i zajęcia gil- [illegible] w akcji!!! str. 66

opisy

s. 84 Alien Resurrection
s. 90 Driver 2
s. 88 Football Manager 2001
s. 87 Speedball 2100
s. 80 Tomb Raider Chronicles

Recenzje

ALIEN RESURRECTION 20
BEACH VOLLEYBALL 03
BREAKOUT 31
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND 46
CONTENDER 2 03
COOLBOARDERS 2001 01
DRIVER 2 48
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 02
FORMULA ONE 2000 04
MAGICAL DROP 27
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND 24
MILE MIGILA 06
MTV PURE RIDE 08
MUPPET MONSTER ADVENTURE 37
SPORTS SUPERBIKE 43
SPYRO YEAR OF THE DRAGON 40
STARSWEEP 27
THE WORLD IS NOT ENOUGH 32
TOMB RAIDER CHRONICLES 30
WCW BACKSTAGE ASSAULT 36
WWF SMACKDOWN! 2 34

PS2

MIDNIGHT CLUB STREET RACING 66
MOTO GP 44
NBA LIVE 2001 78
NHL 2001 76
READY2RUMBLE BOXING: ROUND2 76
SILENT SCOPE 78
SMUGGLER'S RUN 66
SSX 64

7 gier na PS2



Pita



W chwili, gdy to czytasz, PlayStation 2 jest już w sprzedaży! Za miesiąc relacja z premiery w Europie i oficjalnej premiery w Polsce.

CO NOWEGO?

Status Quo

PS2 PlayStation 2 raport z premiery w USA

10.26.2000 r. - tego właśnie dnia PlayStation 2 trafiła do USA w bardzo skromnej ilości 500 tys. sztuk (planowany był milion). Nic więc dziwnego, że kolejnicy (nawet i po kilkaset osób pod jednym sklepem!) już od rana dnia poprzedzającego urzędowali pod sklepami, wyposażeni w krzesła, hamaki i śpiwory oraz termosy z herbatą (patrz zdjęcia). Większość sklepów rozpoczęła sprzedaż już w minutę po północy. Mania ogarnęła Amerykę i chętnych wyjąć $299 na niebieskie pudełko (bez Memory Card i modemu, ale za to z odtwarzaczem DVD ale wymagającym oni dysku startowego, ani sterowników zgranych na kartę pamięci) było aż zanadto - podobnie jak w Japonii, SONY ale wywiązało się z produkcją. I już rankiem 26.10.2000 większość punktów sprzedaży ale miała ani jednej sztuki konsoli. Szajba i smutek dla tych, którym nie udało się dostać konsoli (niektórzy ludzie już z tygodniowym wyprzedzeniem kupowali gry, ale mając pewności kupno sprzętu!), radość w siedzibie SONY - premiera zakończona 100% sukcesem, czego podobnego nie było do tej pory w historii. Następną falę entuzjastów czeka dopiero w lutym 2001 r. Na razie jest co zgodnie z planem, przed końcem okresu świątecznego do łączną liczbą 1.3 miliona konsol w USA. Niektórzy sprzedawcy zaczynają zawyżać cenę konsoli do $329, lub organizują specjalne "promocje" - np. preorder, który gwarantuje otrzymanie konsoli w dniu 12.12.2000 w zestawie z MADDEN NFL 2001, TEKKEN TAG TOURNAMENT I RIDGE RACER V za, bagatela, $409! Co się dzieje, co się dzieje...





Zbyt sprzedaż gier ukształtowała się następująco:
1. MADDEN NFL 2001
2. TEKKEN TAG TOURNAMENT
3. SSX
4. ARMORED CORE 2
5. SMUGGLER'S RUN
6. RIDGE RACER 5
7. DYNASTY WARRIORS 2
8. ORPHEN
9. SILENT SCOPE
10. MIDNIGHT CLUB

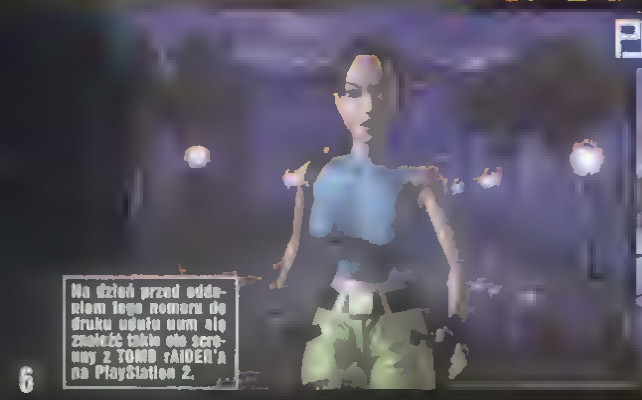
W ogólnym rankingu sprzedaży gier na wszystkie platformy w tym tygodniu, MADDEN NFL 2001 znalazł się na piątej pozycji, a TYT na ósmej, zaś łączna ilość sprzedanych gier dla PS2 stanowiła 11% całkowitej sprzedaży gier na wszystkie platformy! Olbrzymia ilość gier dostępnych przy premierze (do końca roku ma być ich łącznie 80, AKTUALNIE opracowywanych jest 270!), stosunkowo mała ilość konsol - to jest chore! Większość preorderów było likwidowana (zorganizowano ponownie, bardziej ograniczone zapisy), tak na oprzęt, jak i gry - odbiło się spadkiem akcji SONY o 9 procent (EA - spadek o 11%). Za miesiąc czas na nasz kontynent!!! Oj, co to będzie?!?[Kali]

Najbardziej nagłośnioną sprawą ostatnich dni jest przeniesienie ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE z PS2 na X-boxa! Tytuł, który wyglądał na pozycję exclusive na PS2 stał się exclusivem na konsolę Microsoftu! Dlaczego? Twórcy gry jako powód podają to, że PlayStation 2 jest zbyt trudną platformą do tworzenia gier, a w dodatku X-box ma większe możliwości... Coś tutaj śmierdzi wyłożeniem sporej kasy z konta Billa Gatesa, a fakt przekładania terminu premiery gry mógł być przykrywką, która pozwalała zdobyć czas na dogadanie się z Microsoftem. No i termin od razu ustalono - będzie to launch title, czyli jesień 2001. Ludnie, czyż nie? Mało tego... Microsoft nabyło prawa do czterech następnych części serii ODDWORLD:(. Ludzie co zostało to opłaszczone, a w jednym z wywiadów jeden z twórców rzekł, że wersja na X-boxa już jest w fazie produkcji. [kali]



BILL DZIAŁA Przyszłość serii... FINAL FANTASY

Dziesiąta część sagi FINAL FANTASY będzie jednym tytułem ekskluzywnym dla PlayStation 2, oczywiście... SQUARE planuje zabrać się już za pisanie gier na X-boxa. Oczywiście nie oznacza to przerzucenia się firmy na konkurencyjną platformę. Po prostu zwąchała kasę... Dlatego też FINAL FANTASY XI wyjdzie prawdopodobnie i na PS2, i na X-box. "Uwadratowi" rozpoczynają nową generację serii FF - gier nastawionych na tryb online. I podchodzą do tego bardzo ciekawie - FF XI powinno być absolutnie kompatybilne dla X-boxa i PS2. Czyżby wyglądało na to, że Sega i Nintendo powoli zaczynają wypadać z rynku? [kali]





Na dzień przed oddaniem tego numeru do druku udało nam się znaleźć takie oto screeny z TOMB RAIDER'A na PlayStation 2.

Piła

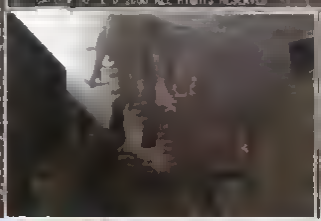
Resident Evil 4 czy nie?



Yeah, bubel Brig mi ręce przy pisaniu... RESIDENT EVIL 4 już prawie zaczęmy zmiażdżać na PS2! Na Tokyo Film Festival zaprezentowano kilkuminutowy film pod tytułem "Biohazard 4th: Execution", który był pokazem talentu artystów przeróżnych dla CAPCOM. Wprawdzie prezentacja nie ma związku z nadchodzącą, oficjalnie ogłoszoną jesienią, czwartą częścią RE dla PS2 (data premiery jeszcze nie ustalona - gdy wczytałem jak kolokwia 2001 r.), lecz wyobrażenia dotyczące gry zaczynają być przez takie filmy naprawdę kosmiczne. Wyciski przedstawionego się w dotal były do tej pory obiekt przekształcona - sterowa [illegible] Jakimś słowie wypowiedzianym przez przedstawicieli CAPCOM [illegible] powinniśmy im spodziewać, otwarta część. Ale na PlayStation [illegible] 2000 wyraźnie powiedziano, jasno to oficjalnie - będzie RE4 na PS2!!! Nie wiadomo [illegible] jeszcze nic na temat szczegółów - czy gra będzie polegała na tych [illegible] przygotowanych lokacjach [ile: projekt był [illegible] zle...], czy też [illegible] zostanie w świecie polygonów [illegible] w RE: CODE VERONICA na DC!. Gra ma być "otwarta" - wrzuci DVD pomieści naprawdę dużo pobyt. Będzie [illegible] wiadomo przedstawione w RE: CODE VERONICA (tuh - DC) i rozwiąż [illegible] już nie wrócimy do Raccoon City. Przewiduje się, że nowy RE pozwoli wcielić się nie w zwykłego członka S.T.A.R.S., czy też bohaterów "dwójki", lecz w przedstawiciela.... Umbrelli!!! Hot, hot!. Czekamy na [illegible] informacji i pierwsze zdjęcia gry. A na razie malutko obejrzeć próbkę tego, co zawiera film "Bio Hazard 4th: Execution" - do cieszy zdolni są ludzie pracujący w CAPCOM.









Lara nie umiera nigdy



Lara ani myśli odejść ze świata gier wideo, a co więcej - szykuje się do ukazania swej pupy (i nie tylko) w wersji na PS2. Nie to jest jednak najbardziej zaskakujące. EIDOS przymierza się do zrewolucjonizowania jej przygód. Następna część TOMB RAIDERa ma być wyjątkowa [illegible] będzie jedynie zwieńczeniem całej gry - kolejne rozdziały jej przygód będzie się dziać [illegible] w różnych [illegible] Nie będzie to już po prostu kolejna opowieść o przygodach wirtualnej sex bomby - to będzie opowiadanie historii jej życia, gdyż [illegible] zostanie [illegible] jej przeszłości i przedstawienie wydarzeń prowadzących do przyjaźni [illegible] z poprzednich części TR. Kiedy więc Lara została wynalazkiem [illegible] Kiedy przyniosło przynosić kasę, a nie nadziei [illegible] wcześniej, jak za kilka lat!. A tymczasem okno filmowe zajmuje się ekranizacją filmową przygód komputerowej piękności (w rolę Lary wcieli się Angelina "Ale usta!" Jolie) przemierzającej z planem filmowym po Kambodży.

[Kali]

LISTA GIER EUROPEJSKICH (PAL)

Lista gier, które recenzowaliśmy w wersji NTSC, a które ukazały się w ostatnim miesiącu w wersji PAL (Europa).

tytuł	gatunek	ocena	opis/recka NTSC
BALISTIC	[illegible]	8	-/28
DAVE MIRA FREESTYLE BMX	symulacja	8	-/38
FROGGER 2	platformowa	7	-/38
MONSTER RANCHER	hodowlana	7	-/8
BLASTER MASTER	strzelanka	4	-/37
RC de GO!	wyścigi	8	-/37

DO W[illegible]CH UŻYTKOWNIKÓW [illegible]L

SONY

Playstation

Tak! Koniec kłopotów z [illegible] USA i Japonii (NTSC)

Oferujemy rewelacyjny MULTISYSTEM [illegible]

Będziesz mógł kupować oryginalne gry [illegible] ukazują się szybciej niż ich europejskie [illegible]

SZYBSZE U[illegible]skasz kolor z płyt NTSC na [illegible] w systemie PAL przez AUDIO-VID[illegible]

Multisystem można zainstalować we [illegible] modelu konsoli 1002 5501 5502

[illegible] NC !

Prowadzimy serwis konsol w pełnym [illegible] lasery wymieniamy czytniki [illegible] prawie

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYŁ[illegible]KOWO

HURT-DETAL 15 zł netto 22[illegible] V[illegible] wysyłko

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90

Ul. Targ Drzewny 12 14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: www unirad com

Jak skomercjalizowano...

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

PS2

PANIKA ENERGETYK!!! To pierwsze, co się rzuca w oczy przy najnowszych wieściach o KENGO: MASTER OF BUSHIDO. Co to ma być? Autorzy jednak nie wytrzymali przy swoich założeniach realizacyjnej walki i porzucili temu jakiemu wymaganemu tytułowi pozycję taką komercji. Gry panek "Hi", po zapoznaniu pozwala wyłoczyć z serii combosów - a może być tak intuicyjnie!. Dość dziwnie to wszystko zostało zaimplementowane, ponieważ nadal pozostawiono ciosom zadaną wroga, czy też zmuszono zmiś, obniżając jego sprawność bojową. Wciąż system walki pozwala wykonywać kilka postaw, z których wyprowadza się ciosy (i parują wroga atak). Z nowości warto przyjrzeć uwagę na ciekawy tytułowi odskoki i salonkowy, a także kilka efektownych atakowych czynności walki kendzi obniżonej (np. Medium Blow).

Trafione ciosy będą pozostawiały po sobie ślady, przez obrażenia i szarpiące ciała (będzie też specjalna opcja SYMPTEASE MODE - stoisz przed bezbronnym, nieruchomym przeciwnikiem i musisz dwoma ciosami sprawić (nie rozkaz), by z gostka spadła kimona i został w samych gaciach. Zwrotki oczywiście). Wojownicy będą wyglądać zróżnicowanie, przesyłając kaczej płatkowe szczegóły i swą doprecyzowaną fazjonę. Oczywiście głównym trybem jest tu rozwój swojej postaci i droga do zwycięstwa w turnieju organizowanym przez imperatora, a nowego szkolonego wojownika będziesz mógł wykorzystać do walk w trybie "versus"... Cóż... trzeba to rozczarowaniem z powodu tych zachłów i stylistyki, że jeszcze wtedy, że to bardzo nieprzyjemne wrażenia i mnóstwo drzemiącego [kaczki]







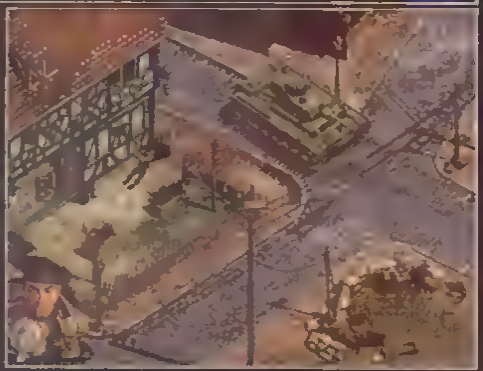


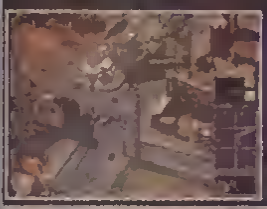
Kolejny HIT z PC na PS2...

COMMANDOS 2

PS2

Tak! Jeden z największych komercyjnych sukcesów rynku gier PC zmierza na czarną konsolę! Na razie nie ma żadnych bardziej konkretnych informacji, wiadomo jednak, że grę przygotowuje ten sam developer - PYRO STUDIOS. Pozycja ta pozwala nam pokierować grupą komandosów w czasie drugiej Wojny Światowej. Każdy z członków drużyny ma unikalne zdolności, które należy wykorzystać, by wypełnić powierzone zadania (najczęściej) sabotażowe). To jest RTS, ale zawierający elementy gry przygodowej i logicznej. Naprawdę gorąca pozycja. Wersja na PS2 będzie nieco zmieniona w stosunku do PC, co widać po pierwszych zdjęciach - akcja ukazywana z mniejszej odległości. [kali]





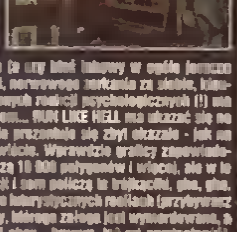


Zbzikować ze strachu?...

RUN LIKE HELL

PS2

Dostępny przykładowy zestaw zombie... niestety polski - tylko w zachwalanie swoich nadchodzących produkcji. Taki np. DIGITAL MAYHEM wtrzywnie, że ich RUN LIKE HELL uczyni z serii RESIDENT zwykłą bajkę dla dzieci. Ponoć Gracz nie ma odczuwać tu normalnego lęku przy otrzymaniu na widok ognia. To kwintesencja krwawych scen (a czy ktoś lubi takowy w ogóle jeszcze odczuwać?). Za to klimat pewnej, nerwowego narażania za ścianą, klaustrofobii i innych, bardziej złożonych reakcji psychologicznych (!) ma to na stałe zagościć. No, nie wiem... RUN LIKE HELL ma ukazać się na PS2, a na razie na zdjęciach nie przypomina się żbyt okazale - jak na możliwości "Czołówki" oczywiście. Wprawdzie grafikę zapowiadają, że na każdą postać przeznaczą 10 000 poligonów i więcej, ale w to uwierzę, jak zobaczę grę w akcji i sam policzę te trójkątki, głos, głos. Mimo znakomitej fabuły w typowo horrorycznych realiach (przybywasz na opuszczony statek kosmiczny, którego załoga jest wymordowana, a wszystkie pomieszczenia pełne obcych - normalka, nic nie oryginalnego), RUN LIKE HELL ma odwoływać się do nowych emocji, gdy tych klasyków, co wydaje się być ciekawym połączeniem... Jak będzie w rzeczywistości? Powinniśmy przekonać się w kwietniu 2001, kiedy to INTERPLAY wyda ten survival horror. [myu]





Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka

ACTIVISION potwierdziło to, że zakupiło prawa do wydania TENCHU w wersji dla PlayStation 2. To będzie 14 gra na PS2, nad którą obecnie pracuje firma. Autorzy nie ukrywają radości z możliwości rozszerzenia gry o możliwości, jakie niesie z sobą nowa platforma. My zdumiał.

Od niedawna można spotkać się z ciekawym teledyskiem, który leci w MTV. Jest tam przedstawiona siostra zakonna i jej życie w klasztorze. Co jakiś czas zakon się ona do pobliskiego pałacu, gdzie nakłada rodzaj kaftana wirtualnego i przystępuje do walki z drugą laską - obydwie są w bieliźnie. Zapasy błotne w otoczeniu mnichów - nice one, brother!

Konami i THQ uraczyły dodatkowymi dwiema grami amerykańskich Graczy. Przy premierze PS2 wyszły SILENT SCOPE i SUMMONER.

SQUARESOFT podpisało kontrakt z Shanice Wilson (R'n'B; młody zdolniewała znaną piosenkę "I love Your Smile"! - Ey stworzyć główny utwór muzyczny do THE BOUNCER. Tytuł piosenki - "Life is a Gift". Premiera gry w Japonii odbędzie się 21.12.2000 r., a w Stanach - w pierwszych miesiącach roku 2001. Producent gry, Tohashi Tekita wyjaśnia, że słowa tej piosenki są sercem gry i jeżeli ukończysz tytuł, to właśnie słowa tego utworu pozwolą Ci odszyfrować prawdziwe przesłanie THE BOUNCER (ummm, czyli jak jedynym kopniakiem wybawić trzech nawiedzonych gości z baru).

Ograniczony liczby konsol PS2 przygotowanych na premierę amerykańską do marzeń 500 000 wynikło z problemów z fabryką w Nagasaki. SONY zaczęło ostrzegać inwestorów o przewidywanych stratach z tego powodu pod koniec roku fiskalnego. A tymczasem w Japonii sprzedało się już około 3.32 miliona sztuk PS2.

Sukces utworu "Freestyler" grupy Bomfunk Mc's spowodował, że stacje telewizyjne zaczęły przypominać starszy utwór tej grupy (sprzed blisko 2 lat) - "Uprocking beats", w którym to dwóch gości siedzi przed telewizorem i dzierży w rękach pady od PlayStation, zrzu-

...steczko na PlayStation 2

THEME PARK WORLD

22

Idąc odgrzewanie starych tytułów co [illegible] mało przekonuje. Z jednej strony wybitnie [illegible] pozycji na pierwszoplanowe maszynki, co [illegible] sta, na którego wypadnie już nawet tytuł [illegible] - w którą możemy od dobrego roku pykać na PSX'ie [illegible] wiąże się z poprawą warstwy graficznej, nie [illegible] ale niektórych z pewnością tak, więc być może [illegible] EA rozdrycie THEME PARK WORLD, mającą uderzyć jeszcze w tym roku, zdaleka za drugiego Pioja.

Wszystkich zainteresowanych szczegółami odsyłam do zapowiedzi tej gry na Szaraku (PSX #22, ocena 8). Tutaj pokrótce zamówię tylko ogólnie [illegible] zaimplementowana w stosunku do oryginału. TPW należy do gatunku strategii [illegible], w którym celem jest [illegible] budowanie, a następnie odpowiednie zarządzanie [illegible] Do Twojej dyspozycji oddano prawie setkę [illegible] czasterów itp., jakkolwiek żadnych nowych atrakcji [illegible] 2 [illegible] wce więcej. Natomiast warstwę ekonomiczną - ma być [illegible] urozmaicona i wymagająca od Gracza większych umiejętności zarządzania. Brzmi pięknie, ale czy w praktyce coś się zmieni na Szaraku było dosyć prosto) - głowy nie dam. Niemniej w 100% mogę Cię zapewnić o całkowitym przemodelowaniu oprawy wideo, która bazuje teraz w dużym stopniu na każdej wersji pecetowej, co wiąże się z wyższą rozdzielczością i znakomitymi teksturami. Co więcej, wszystko ma pracować dużo bardziej płynnie i szybciej, co z pewnością będzie miłe miejsce. Otwarta pozostaje sprawa wykorzystania myszki, w każdym razie Interplay tak jest za tym wygodny (przynajmniej był - w wersji PSX, ale nie przeciąć bez zmian, że za sterowaniem ola na najmniejszych problemów. [shiva]





Chcesz grać we wszystkie gry które są na rynku? BEZ PRZERABIANIA PSX'a?
Jedynym wyjściem jest:
GAME BOOSTER
Jedyne 85,- zł
Nie tracisz gwarancji na konsolę!!!
Działa w modelu 9002
Wybierz swój zestaw!!!
Playstation 9002+
-Zwykły Pad -485,-zł
-Dual Shock -560,-zł
-Dual Shock, 1M -575,-zł
-2xPad, 1Mb -515,-zł
-2xDual Shock -635,-zł
-ROCZNA GWARANCJA-
Action Replay 9002
99,-
-Do wpisywania kodów na nieśmiertelność, dodatkowe [illegible] samochody itp.
Niska Cena 299,-zł
KIEROWNICA TWIN TURBO
-Pedały gazu i hamulca
-Wajcha ręcznego i biegów
-MOCNE Wibracje!!!
*** PROMOCJA ***
Kupując kierownicę, pad lub kartę pamięci 1MB - GRATIS!!!
Sega Dreamcast Connector 150,- DC-PSX 149,- VMU 149,- RGB+HIFI 45,-
W Europie od 24 Listopada
!!!Poszukujemy hurtowych odbiorców w całej Polsce!!!
SYNITOPS VIDEO GAMES
Słowikowski Karol
Ul. Svobodna 41 p 3 50-089 Wrocław
Tel.(071) 782-85-58 .Tel.Kom. 0-501-151-757
E-mail: synitops@pnet.pl
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
MODERNIZACJE KONSOL
Raty w Systemie CRH Zagiel

Czemu wampir na Szaraka?

BLADE



Film z Wesley Snipesem pt. "Blade" nie był może jakąś rewelacją (ilość leżących scen walki), ale swoje kilkadziesiąt milionów zielonych zarobił, toteż plany dotyczące wydania gry bazującej na tymże produkcie nie powinny nikogo dziwić. Tym bardziej, że seria komiksów o czarnoskórym pół-wampirze, pół-człowieku cieszy się w Stanach sporą popularnością. Jak więc twierdzą chłopaki z ACTIVISION, przyjdzie Ci wkroczyć w mroczny świat niedalekiej przyszłości, w którym to wampiry stworzyły organizację na wzór mafii i panoszą się okrutnie, przelewając niewinną krew (do swych gardzieli oczywiście). Gra ma oferować więcej TPP, aczkolwiek autorzy bardzo przychylnie i szeroko wypowiadają się o zaimplementowaniu także widoku "z oczu", który ma ułatwić likwidację wrogów. Co ciekawe, nasz bohater nie będzie dysponował tylko kilkoma (jak ścięta brwinajcem (czyżby rasistowski podtekst, hmm....)), ale także rozwali kilka zombiaków (w tym psy zombiaki! Kwoczę, na co ktoś wrzucał tu zupełnie nie pasujące do klimatu żywe trupy, pozostawiam do rozstrzygnięcia Twojej intuicji! . Mnie się to wcale nie podoba. Graficznie tytuł zapowiada się przyzwoicie (dużo krwi) - za engine odpowiedzialna jest grupa HAMMERHEAD (QUAKE 2), więc można spodziewać się płynnej i dynamicznej akcji, oczywiście do tolerowania trudny przeciwnik, jakoby były problemy z zamianą - poza wczesną betą wersją BLADE chrupie - i to ostro! Cóż, do premiery zostało jeszcze 6 miesięcy, więc może wiele się zmienić. Oby! (mysza)



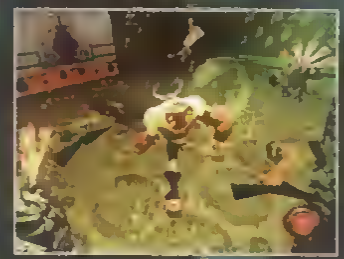


Druga część chorej gry firmy Shiny

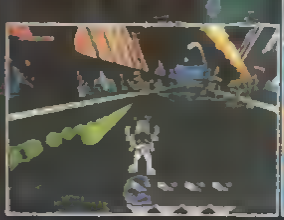
MDK ARMAGEDDON



Ha, doczekamy jednak wydania MDK2 na którąś z konsol SONY! Jakiś czas temu pozycja owa zaatakowała blaszaka i DeCa (BTW: na tej ostatniej jest do kitu), teraz czas na PS2. Co cieszy może jeszcze bardziej, zostanie ona odpowiednio rozbudowana i udoskonalona, podobnie zresztą jak wyczekiwany od dłuższego czasu HAYMAN 2: REVOLUTION. I tak jak w przypadku tej ostatniej pozycji, tak i tu mózg poddana została delikatnej obróbce - na drugim Światku wygotowicie jej już jako MDK2 ARMAGEDDON. Według zapowiedzi BIOWARE, do czynienia będziemy mieć z nową grą, opartą tylko w części na wersjach PC i DC. Co słychać autorów do tekstowego stwierdzenia? Choć główny wątek pozostał ten sam (akcja w dużej części dzieje się na znanej z wymienionych wyżej platform przygodzie, to jednak na PS2 odpowiednio ją rozbudowano. Są więc nowe poziomy, nowe bronie, nowi przeciwnicy. Pozostał klimat i cała otoczka z nim związana - uroczy humor i sporo strzelania, z widoku TPP oczywiście. Do wyboru mamy trzy postacie - znanego z pierwszej części Kurta Hawkica, cyber-psa Mingo oraz szalonego naukowca, alejakiego doktora Hawkinsa, który ów sam stworzył wcześniej wymienioną dwójkę. Przeciwnicy (no przyjdzie dziesiątek ślepów, jakkolwiek niech się zwyli Woo to skromna liczba - są ona bardzo obszerne, świetnie opracowane pod względem architektonicznym, a w dodatku mocno zakręcone. Już po pierwszych zdjęciach widać, że ogrywa wreszcie została nieco podrasowana, co by podnieść grywalność. Wyraźnie poprawia więcej przede wszystkim teksturyzacja, o czym przekona się od razu ten, kto grał w MDK2 na DeCa. Tekstury są zdecydowanie lepiej dobrane, bardziej wyraziste, a całość sprawia znacznie lepsze wrażenie. Krótko mówiąc - wszyscy fani strzelanek powinni sobie zaznaczyć w kalendarzu, niestety tylko przybliżoną, datę wydania - "jeszcze" ten zimy. (shiva)









Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka

Idąc w grę, w której nie walki (na akrobacje tekstowe) stoją dwóch tancerzy break dance - zmuchają czapeczki i bardzo się gry tym zgrzaliują.

Znalazła się data wydania w Japonii wspaniałego METAL SLUG X. Nowy kombo to 29.01.2001 r.

Tymczasem w atykule się premiera kijatyki DOMAIN: BATTLE ASSAULT w USA. Tytuł ten ukazał się w 1999 r. w Japonii i dopiero teraz dotarł do Stanów. Heho - szykuje się też wersja na PS2.

COMMANDOS - gra, która ukaże się na PS2 - jest także przygotowywana dla DC. Jednak jak donoszą różne źródła, prace nad tą wersją zostały zawieszone - prawdopodobnie tylko X-box dostanie, oczywiście obok PS2. Ten tytuł. Cóż - miłośnicy maksymalnie będą niepocieszeni.

Pierwsza część KESSEN pojawi się w Stanach w listopadzie, "dwójka" będzie w zimie w Japonii. Żadnej z nich nie będzie można opchać gry przez Internet, ale BOEI planuje, by trzecia (już zakładają jej powstanie!) część online'ową możliwość. Tu będzie ciekawie!

Ubisoft robi na smutek, by odwrócić uwagę od premiery PS2. Zmieniło datę wydania zupełnie mego killer hitu, LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK (ukaże premiery konsoli SONY. Niech no będzie, niech się starają... Ale najlepiej niech przeczytają sobie mit o Syzyfie.

3DO zapowiedziało wydanie bardzo oryginalnej gry (PS2) - narciarstwa ekstremalnego. Do wyboru różne konkurencje - half-pipe, moguls, terrain parks, big air, kickers, rails, twin-tip skis, skier cross i freestyle skiing (ppez - nie potrafię nadać polskich odpowiedników:). Podpisano oczwi kontrakt z amerykańskim bokserem, zdobywcą złotego medalu, Jonny Moseley'em, za by napędzić widowni. Premiera ma się odbyć pod koniec roku 2001. Hmmm. Ciekawe, czy planowany jest specjalny kontroler:).

Opóźniona została premiera Z.O.E. Na szczęście, o słowiolo - z 01.02.2001 na 22.02.2001 (Japonia). Gra będzie zawierała demo METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY - ten ukaże się pod koniec 2001 roku (też Japonia).

Gry SEGI na PS2? Taki niestety, ale najnowsze pozycje, nie klasyki arcade, które przywędrują na płycie DVD.

Olympus Optical zapowiedziało wydanie specjalnych skrutarów do PS2 - czytami skrutarów. Europejski oddział ELECTRONIC ARTS planuje od przyszłego roku ostre wyjechać z kampanią reklamową swych produktów (FIFA 2001 za początku). Będą billboardy i reklamy w telewizji. Gdzie pojawią się te reklamy? Ano - w Anglii, Niemczech, we Francji, Włoszech, Skandynawii, no "Jarmarku Europy" (typu Stadion X-lecia:). Ha, hah, w Polsce ich chyba nie będzie.

Uwaga: Japońska pakii SOKOBAN wychodzi w wersji najlepiej sprzedającej się zwłaszcza (dla znających nazwę SOKOBAN 100. (shiv)

DRAN TURISMO 3 jest już ukończone w 75%. Przewidywana premiery - luty 2001 (N: w Japonii:).

O teledyskach ciąg dalszy. Grupa Vanpeboys w "That Computer Song" ulubie sobie przyczepa z Billa Gatesa. Cały teledysk jest jednym wielkim renderingiem; w pewnym momencie za konsolotę wchodzi Bill Gates. Zostaje "wybuczony" przez tłum, na czym zjawia się gościu, który kulturalnie "skulaniks" wyrzuca za stanowiska z gramofonami. Czyżby znakcja na wyczynie się Billa w ale swoje sprawy?

Kolejne informacje o oszałamiającym...

KESSEN 2

str. 22

Pojawiły się kolejne informacje dotyczące szczegółów drugiej części KESSENa. Tak jak w "jedynce", naprzeciw siebie staną dwa królestwa (Shu i Wei), których przywódcami są znani już Liu Bei i Cao Cao. Niestety, nie będzie można wcielić się w Cao Cao, lecz za to pojawi się trzecia strona konfliktu - królestwo Wu, kierowane przez Sun Quona. Gra będzie dłuższa - pozwoli na ponad 40 godzin zabawy i wzięcie udziału w ponad 30 bitwach (w pierwszym KESSENie było ich 11) - aby to jednak wszystko zobaczyć, będziesz musiał grę przejść kilka razy, co wynika z faktu wyboru drogi rozwijania lokalu po każdej wygranej bitwie. Zwiększeni będą możliwości komunikacji z różnymi postaciami przed bitwami (będzie można przeciągnąć wrogich generałów na swoją stronę). Zaś sama bitwa - przeczyścić już magiczna ilości gestaci i czarów. Teraz zaś wiadoma już co nieco na temat terenów, na których będą rozgrywały się bitwy. Ich powierzchnia będzie 10 razy większa niż w DYNASTY WARRIOS 2! Zapomnieć już można o monotonnych, płaskich "placach" znanych z "jedynki". Będą twierdze, walki powietrzne-morskie, a rzeźnia będzie odbywać się nie tylko na lądzie - kierować przyjdzie nowej batalionami składającymi się z załodwie 50 żołnierzy. Hah - walki powietrzne? Tak, tak - mogą historyczny, a bardziej lotosy charakter gry pozwolił na wprowadzenia jednostek latających - żołnierzy z zamontowanymi skrzydłami, których wystrzeliwuje się z katapult. Wiadomo też, że na pola walki pojawią się słonie bojowe, niemalże nie do powstrzymania jednostka kawaleryjska. Huh - czary, słonie, latający... Gra jednak nie straci klimatu poprzedniej części. Głosu ważniejszych postaci udzielą m.in. Toru Furuya, Makio Inoue, Emiri Nakayama, Hisako Sonki i Somegoro Ichikawa - profesjonaliści, którzy już współpracowali przy tworzeniu tych gier i filmów anime. Produkt ojczyzny światła dzienne ujrzy zimy w Japonii. I na koniec, niesamowita informacja: KOEI organizuje w Japonii specjalny konkurs, którego zwycięzca wystąpi w grze!!! Jego twarz będzie zdigitalizowana i nałożona na tonację jednego z samurajów (prawdopodobnie będzie to jeden z wrogich generałów), jego nazwisko znajdzie się w Creditsach, a także otrzyma własną kopię gry. Co się dzieje, co się dzieje... Jak tylko tam to podchwycę, to być może za kilka lat będzie można zobaczyć znajomych występujących w grach (np. Ścierę Jo... Razem...).





Jeszcze kilka słów o...

SUPER BOMBAD RACING

str. 22

Na... Kolejna gra bazująca na "Epizodzie One" [illegible] LUCAS LE[illegible]ANIMA podobno [illegible] wyścigi [illegible] w stylu odmienny sposób. [illegible] wziąć [illegible] "E1, NA [illegible]". Nabo - [illegible] od [illegible] DRASH TEAM RACING, [illegible] Snowspeeder, [illegible] Tinda, Anakin Skywalker, [illegible] Jar-Jar Binks. Tytuł [illegible] z wielkimi głowami. Trasy będą [illegible] bagna Nabeo, arena wyścigowa na [illegible] czy asteroid z "Imperium Kontratakuje". [illegible] wokół jamy Scarlocca! Nie to - [illegible] tylko ten nie [illegible] tylko na [illegible]





GRY I AKCESORIA DO SONY PLAYSTATION



Wszystkim fanom gier, życzymy zdrowych i wesołych świąt oraz wymarzonych prezentów pod choinką.

NAMAX

Gry używane już od [illegible] zł.
Korzystne rabaty przy większych zakupach.
W rozliczeniu przyjmujemy gry (WYMIANA).
- krótkie terminy realizacji
- piątnotę przy odbiorze (zestaw kosztuje przesyłkę 5 zł)
[illegible] katalog z Nimą pełną oferty

www.namax.com.pl
info@namax.com.pl

NAMAX S.C.
ul. Kołłątaja 48/1
45-372 OPOLE

(077) 455 80 84
0601 30 97 20
0608 97 08 07

[illegible] 10.00
[illegible] 18.00

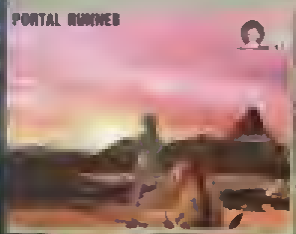
CO BĘDZIE W LISTOPADZIE?

Oto tytuły gier które pojawią się w listopadzie na PSX. Jest tego tak wiele! Czy [illegible] ze PSX umarła?

FIFA 2001
Knockout Kings 2001
Mike Tyson Boxing
Mort the Chicken (już jest)
Army Men Air Attack 2 (już jest)
Skoog
Miss Spider
Army Men Arcade Blasts
Ford Racing
Army Men Sarge's Heroes 2
Casper: Friends Around the World
Tom & Jerry in House Trap
Jungle Book Rhythm & Groove
Crash Bash (już jest!)
Donald Duck Goin Quackers
101 Dalmations
Incredible Crisis
Rugrats in Paris
Action Man Operation Extreme
DarkStone
Star Wars: Demolition (już jest)
HBO Boxing
Ready 2 Rumble Boxing Round 2
Final Fantasy IX (już jest!)
Ultimate Fighting Championship
Disney's The Emperor's New Groove
The Grinch
Vanishing Point
Rainbow Six: Rogue Spear
Bugs Bunny & Taz: Time Busters
Blade
The Mummy
Dalmas Beyond
Harvest Moon: Back to Nature
Chicken Run
Looney Tunes Racing
Ducati World
Inspector Gadget
Batman Racing
Persona 2
Warriors of Might and Magic
Woody Woodpecker Racing
Jimmy White's Cueball 2
Rock 'em Sock 'em Robots Arena
Bugs's Fun House
007 Racing
Nicktoons Racing
Breath of Fire IV
Extreme Hybrid Racing
Evil Dead: Hail to the King
Scallop Hydrocross
Blade Arts

Potężne wsparcie ze strony 3DO

Firma 3DO posiada chyba najbardziej obszerną listę tytułów dla PS2. Są to kolejno: ARMY MEN AIR ATTACK 2, ARMY MEN SARGE'S HEROES 2, HEROES OF MIGHT AND MAGIC, HIGH HEAT BASEBALL 2002, PORTAL RUNNER, WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC, WORLD DESTRUCTION LEAGUE THUNDER TANKS I WORLD DESTRUCTION LEAGUE WAR JETZ. Jeśli o większości już gisaliśmy (ub są to po prostu odpowiednicki wersji na PSX (WDL THUNDER TANKS, ARMY MEN y ltd.), tak np. PORTAL RUNNER to zupełnie nowa i ciekawa jak dotąd produkcja. Jest to przygodówka akcji z widokiem TPP, w której kierujemy losami z AM.SARGE HEROES, zaś nazwą rozpychu przypomina Tarzana. Natomiast WDL LEAGUE WAR JETZ to powietrzny odpowiednik wersji "czołgowej" i jeśli sama jego grywalność może okazać się lepsza, tak na pewno strona wizualna ale powinna nikogo zaskoczyć. (Mr.S)











Szósty "Cool"

COOL BOARDERS: CODE ALIEN PS2

Zapowiada się ostra walka - do EA i KONAMI dołączy teraz UEP SYSTEMS gotowe wrzucić nowy snowboard do paczki naszej Czekoladki (PS2). Będzie więc w czym wybierać! I już z tego, zdawałoby się oczywistego faktu, bardzo się cieszę, zaś na wiadomość, że prawdziwi autorzy serii COOL BOARDERS wracają do swych korzeni (czyli na fonę SONY), normalnie nie mogłem się odnaleźć i po dziś dzień się szukam... Gra ma (ak najbardziej nawiązywać do klimatu pierwszej i drugiej części (można arcade), oczkolwiek zaimplementowano nowy tryb - Board Park, w którym będzie można wyczyniać różne techniczne sztuczki i czasać złożone combosy, a mniej martwić się o prędkość i optymalne pokonywanie zakrętów (czyli o to, o co podczas zwykłego zjazdu). Mam nadzieję, że developerzy nie przegną za bardzo i nie zrobią z tego skatera na śniegu... W końcu snowboard to prędkość, ślizg, zjazd, a nie pamiętanie po równych terenach i szukanie ramp. No, zobaczymy. W każdym razie na pewno można cieszyć mi[illegible] patrząc na ładny design tras, a i zakupienie licencji większości liczących się w snowboardzie firm (m.in. Burton, Salomon, M3, Arnette, Foursquare czy Timeo) nie powinno raczej nikogo omamić:). Jak wszystko będzie jednak [illegible] należy wyglądać, czy



Komu głośniki do PS2?

Nie ma to jak dobra muza leciąca z dobrego sprzętu - głośniki zamontowane w telewizorze to ostateczność (IF zależy jaki to telewizor). A co, jeśli nie masz zamiaru podłączać swojej konsoli do wieży, a jednocześnie odczuwasz pragnienie odgłosów gry wysokiej jakości? Żaden problem. CREATIVE wszelkie zagrzeszkowało dwa zestawy głośników do PS2 - Cambridge SoundWorks PlayWorks DTT2500 Digital ($249) oraz Cambridge SoundWorks PlayWorks PS2000 Digital ($199). Dzięki nim będziemy mogli cieszyć się dźwiękiem Dolby Digital 5.1 Surround towarzyszącym zmaganiom z grami, czy też sesjom z filmami DVD (kell)





uda się owe elementy zamknąć w spójną, rajcowną całość i co oznacza podtytuł - CODE ALIEN (może ukrytym zawodnikiem okaże się Sclerwa Super Star? No jak tam - Sclera, robiłeś sobie Motion Capture? Kino musiało być ciężkie...)? - odpowiedzi na to pytanie przyjdą dopiero w grudniu 2000, bowiem wtedy ma ona zostać ukończona i wrzucona na rynek. Jeśli

Kolejna gra z N64 na PS2

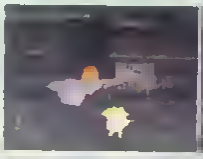
WINBACK

PS2

Hmmm... Aż dziw bierze - z N64 do PS2 wędruje najpierw GOEMON, teraz WINBACK, czyli MGS bis obojga. Nuh - takie wrażenie można się po obejrzeniu pierwszych screenów. Wprawdzie grafika na nich prezentuje się dużo lepiej, niż na lichwie dychającej jeszcze konsoli, ale animo gra ma być hokkabalo to animo - poza oczywiście lepszą animacją i lepszymi dźwiękami, czego na screenach nie widać:). Podobno gra była całkiem niezła (nie wiem, nie grałem), lecz nie została ciepło przyjęta ani w USA, ani w KKW. Wolałoby się w agonia brygady antyterrorystycznej !... i orientujesz się, że jest ogromną, że całość ma więcej wspólnego z SYPHON FILTER, niż wielkim MGS'em - skupiasz się na akcji i rozplordówie, korzystając też z dobrodziejstw możliwości przemykania niezauważonym. Doprecyzować można się niemal przylepianie do wszelkich zasłon terenowych - tak ścian, jak i niskich skrzyń. Będzie też opcja multiplayer (split-screan do 4 graczy) - podobno niezwykle zajcowna w wersji na N64. Nuh .. Niespecjalnie gorąco mi się zrobiło - tym bardziej, że grafika, chociaż poprawiona, klasy oczy nie powala. Nie specjalnie. Nie wielką ilością wykorzystywanych polygonów... [kali]

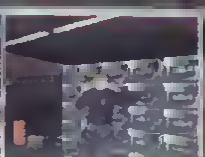


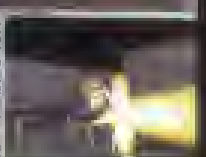












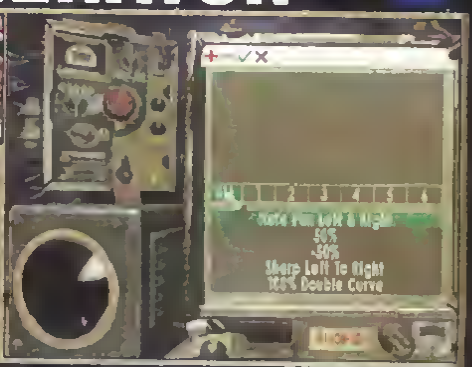
Robimy muzykę na PS2

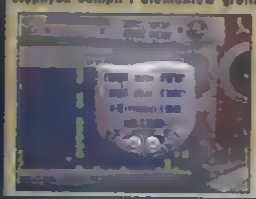
MTV MUSIC GENERATOR

PS2

MTV MUSIC GENERATOR - taką nazwę nosi następca serii MUSIC. MTV w nazwie to tylko niezbędny fragment do przyciągnięcia do produktu amerykańskich fraczy. CODEMASTERS nie przygotowuje czegoś specjalnie nowego - po staremu będziemy mogli robić kawałki wraz z teledyskami do nich, a także kawić się w Music Jam, będzie obcykani z poprzednimi częściami bez większych problemów będą mogli przesiąść się na nowy produkt. Oczywiście wzbogacona zostanie biblioteka dostępnych sampli i elementów graficznych, a ponadto poprawiona zostanie wada poprzedników - zdarzającego się czasem przeskoku dźwięków. Do znanych już gatunków muzyki, pod które tkwiły dobierano były sample, dojdzie jeden nowy - Latin/Salsa - grafika dla fanów Ricky Martina i Gloria Estejan (oraz Willa Smitha kawiącego się w Miami:). Ale najważniejsza rzeczą jest to, że teraz będziemy mieli większą swobodę w wykorzystywaniu wielu sampli na raz - wszak pamięć PS2 jest znacznie obszerniejsza! Nic to, czekamy do marca, by sprawdzić, jak to wszystko pogra. [kali]







Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka

W USA nie każdy będzie w stanie dostać PS2, za względu na bardzo małą ilość sztuk przeznaczonych do sprzedaży. To wyciąga rękę koncern Blockbuster - zajmie się wypożyczaniem konsol. Do kompletu będzie dostępny pilot na DVD - idea po kolwiek. Jednak od razu będą mogli wypożyczyć filmy.

Sieć sklepów Electronic Boutique, aby przyciągnąć do premiery PS2 właśnie do siebie klientów, uruchomiła bardzo interesującą grupę Limp Bizkitz - zjawią się w 12 amerykańskich miastach. Będą grali od 26 października do listopada. Przemyślawsze przy tym będą hity - MADDEN 2001, SSX, X SQUAD, NHL 2001, TIME SPLITTERS, UNREAL TOURNAMENT, READY 2 RUMBLE, ROUND 2, RAYMAN REVOLUTION. A kto u nas zagra? Może tak dla kontrastu Nastika?

Najlepsze CODEMASTERS, a teraz CAPCOM zainteresowało się tworzeniem gier pod kątem zabawy online. I to gier amatorskich, dających zabawę użytkownikom różnych platform - wymieniło się PS2, DC, GameCube, PC i Xboxa. Wszystko ma ruszyć wtedy, kiedy X-box i GameCube będą na rynku. Wszystko według idei ustalono również ceny gry na każdej platformie i równoległej daty premiery. Nie wiadomo jednak, jak będzie z opłatami za granie online. Nuh - pewnie pierwszy w kolejności będzie STREET FIGHTER, a RESIDENT EVIL w takiej wersji już został zapowiedziany.

Ostatecznie została data premiery amerykańskiej wersji FINAL FANTASY IX. Na kiedy? Na bardzo, bardzo bliski termin - 14.11.2000 r.! Na - czekajcie się na tysiące tabelek Sławi. A tymczasem wersja japońska od dnia swej premiery - 07.07.2000 - sprzedała się w ilości 2,8 miliona sztuk. Porównywać tego do FFVII nie ma co, dla i tak wiadome jedno - tytuł jest gorący jak blondynka w solarium.

CHIPTAL LEISURE wypuszcza klasyki na DVD (PS2) - w pierwszej kolejności będą to DRAGON'S LAIR, DRAGON'S LAIR X i SPACE ACE, a także jakieś nowy produkt. Pamiętajcie, pamiętajcie?! To była nowa obliczu grafiki gier wideo...

SQUARE Europe ogłosiło uruchomienie specjalnego serwisu dla europejskich Graczy, który ułatwiać będzie pomoc w rozwiązywaniu problemów i odkrywanie sekretów różnych gier "kwadratowych". Serwis ten czynny będzie 24 godziny na dobę i dostępny dla posiadaczy z Wielkiej Brytanii (już jest), Francji, Niemiec, Włoszech oraz Hiszpanii, a jak na razie pomoc ta dotyczyć będzie PARASITE EVE 2 oraz FINAL FANTASY X, z VAGRANTem w przygotowaniu. [star]

Od czasu premiery PlayStation 2 w Japonii, sprzedaż filmów DVD wzrosła tam o ponad 250%.. [star]

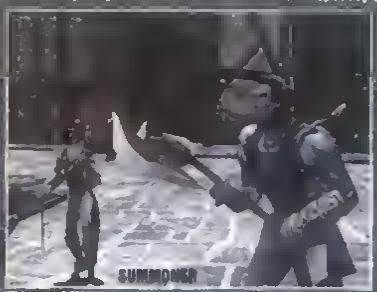
Pod koniec 2001 roku ACCLAIM planuje wydanie na PS2 (oraz Dreamcasta) drugiej części znanego z PlayStation DAVE MIRRA FREESTYLE BMX. Tworzona ma szyć firma Z-AXIS dodatkowa przesłaje nad dwiema kolejnymi grami na konsole nowej generacji, zatytułowanymi WINOS oraz MESSENGER, na razie jednak nic konkretnego na ten temat nie wiadomo. [star]

PHa

THQ i jej gry na PlayStation 2

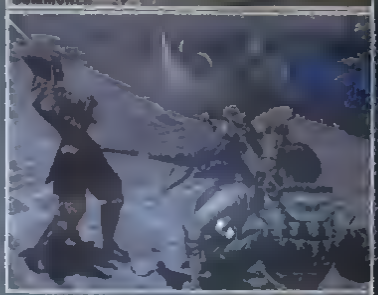
Niedawno szefi grupy deweloperskiej Volition (twórców SUMMONER na PS2 - gra jest już ukończona), Philip Holt, udzielili wywiadu. Padło pytanie na temat trudności w programowaniu na PS2 (patrz też sprawa ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSSEY). W odpowiedzi padło stwierdzenie, że system tak zaawansowanej technologii na pewno nie jest prosty w programowaniu, ale PS2 nie wyróżnia się pod tym względem specjalnymi trudnościami. Na początku tworzenia SUMMONER'a tworzyć musiał bardzo ograniczone narzędzia deweloperskie i dostęp do niektórych partiami bibliotek - na zmodyfikowanej, dostępnej na ECTS prototypowej wersji się jak, a nie inaczej. Pan Holt powiedział, że w chwili obecnej byłby w stanie ukończyć grę na setki sposobów. Jak wygląda końcowy produkt? Na stronach będziemy w stanie to potwierdzić (recenzja przewidywalnie w przyszłym numerze). Tymczasem zostało ujawnione nieco więcej na temat nowej, powstającej gry - strzelaniny FPP o tytule RED FACTION (patrz CO NOWEGO, PE#37). Wykorzystany zostanie w niej zaawansowany engine Geo-Mod, który pozwala na tworzenie środowisk mogących nieco całkowitemu zniszczeniu. W zapomniane odchodzą więc czasy, gdy w grach pozą przeciwnikami mogliśmy tylko poruszać szyby i porobić dziury po kulach na ścianach. Gra będzie wychodzić tak na PS2, jak i na PC, a z wypowiedzi autora można wywnioskować, że obydwie wersje będą opracowywane niezależnie, gdyż pod niektórymi względami PS2 radzi sobie lepiej niż najnowszej generacji PC, pod innymi - na odwrót. Konsola nie ma jednak być czynnikiem ograniczającym. Gra zapowiada się naprawdę rewolucyjnie - możliwość niszczenia otoczenia na taką skalę będzie bez wielką frajdą, za strategiczne cele przydzielanych misji będą mogły odejść czasem na bok w umyśle gracza. Pozwoli to też na nowe sposoby pozbywania się przeciwników: przykładowo - widząc przed sobą na mieście zaparkowanym w kanionie pojazd opancerzony wraz ze wsparciem, można zniszczyć fragment muru przed i za pojazdem, by pożądany fragment konstrukcji runął w przepaść. Inny przypadek - misja, w których sterujemy się myśliwcem (są też i inne pojazdy, nawet morskie): widząc wszystkich otoczonych przez snajperów można posłać rakiety prosto we wroga, lecz można też serią z karabinu maszynowego skosić podpory wieżyczek. Geo-Mod odpowiedzialny będzie też za dobrze oddaną fizykę nie tylko obiektów stałych, ale i ciał - dzięki temu będzie wiele rozwiązań nagromadzonych problemów (np. przebicie się przez ścianę czy drzwi za pomocą rakiety - będzie to możliwe, choć wzbudzi od razu alarm, a w grze też jest ważna była "stealth"). Podobno też i z grą dwóch i ciał - mają być niesamowite. Gra zaatakuje będzie na tryb 1 player, gdzie zmierzyć się będziemy mogli z naprawdę inteligentnymi, odpowiednio reagującymi na zaistniałe sytuacje przeciwnikami (np. chowają się w cieniu, strzelają z daleka), oczekiwać twórcy obiecują też tryb 2 players split-screen. Szykuje się naprawdę poważny tytuł, oszałamiający graficznie. Wszak twórcy od samego początku siedzą nad PS2 i wiele rzeczy się nauczyli. Co zaś się tyczy samej fabuły gry: głównym bohaterem będzie gość o imieniu Parker, pracujący jako górnik w kopalni z kopani na Marsie - szczyt tam się pięgą potworów i rebelia przeciwko korporacji zatrudniającej głównego bohatera. Akcja przeniesie się do laboratoriów korporacji i na powierzchnię Marsa. Co zaś się tyczy wersji na X-Box'a i GameCube - nic nie wiadomo. Autorzy tylko planują podjąć pracę nad jednym, lub dwoma z tych systemów, nie raczej nie będzie to RED FACTION. A lub ukaże się w drugiej połowie 2001 roku. Będzie gorąco. Bardzo gorąco. Płaki!





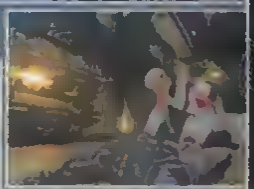


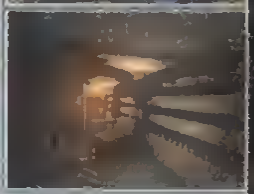












KALEJDOSKOP

GRAN TURISMO 3 (PS2)

wyścigi
SONY
początek 2001







KLONOA 2 (PS2)

platformówka 3D
Namco
2001

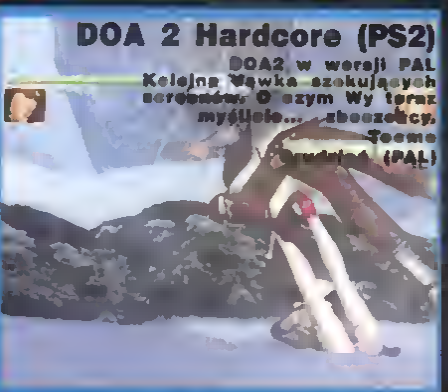


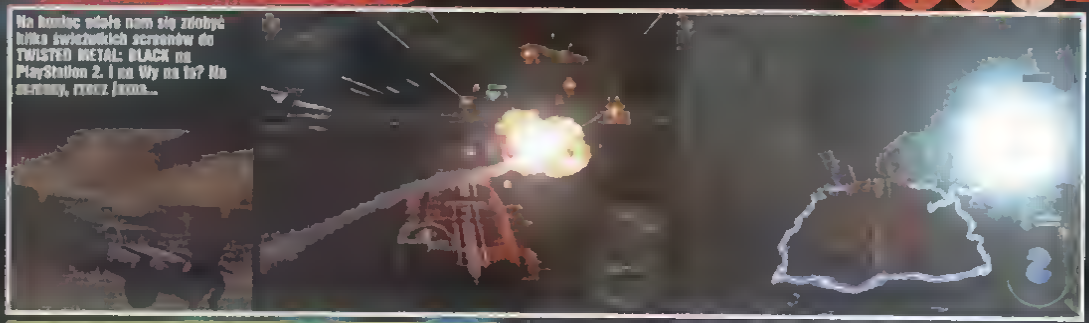




DOA 2 Hardcore (PS2)

DOA2 w wersji PAL
Kolejna fala szokujących
screenów. O czym Wy teraz
myślicie... ...zboczeńcy.
Tecmo
(PAL)

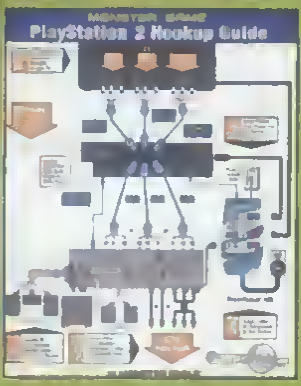




Na koniec udało nam się zdobyć kilka świeżutkich screenów do TWISTED METAL: BLACK na PlayStation 2. I co Wy na to? No ciekawy, rzucz /kom...

Monster Cable. Czy to gryzie?

W dniu premiery PS2 w Stanach Zjednoczonych (26.10.2000) firma MONSTER CABLE wypuściła całą gamę najwyższej jakości kabli (wtyczki pokryte 24-karatowym złotem) umożliwiających podłącie PS2 do TV/wieży na różne sposoby i wykrzesanie oszałamiającej jakości dźwięku oraz grafiki (niedostępnej na co dzień). Dodatkową atrakcją jest też specjalny stabilizator pozwalający zabezpieczyć konsolę przed uszkodzeniami wywoływanymi wibracjami, zabezpieczy też linie telefoniczne (w związku z zainstalowanym modemem). To oznacza obowiązkowe zakupy dla jadzi dbających o to, by konsola dożyła później starości, pozwalając okazać potem swój potencjał. [Kali]







Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ●

TNN planuje wydanie na PS2 (oraz oczywiście innych platform) serii TETRIS-ów nowej generacji. Pomysł nie jest może zbyt oryginalny, natomiast jednak nadzieje. Że wyjdzie nie zaszkodzi. Pierwszy tytuł ma się ukazać w przyszłym roku. [star]

Będzie GRAND THEFT AUTO 3 na PS2, z grafiką w pełni trójwymiarową, w widokiem a la TOMB RAIDER. Dalszych informacji brak - nie bo nie można zacząć sobie wyobrazić rozjeżdżania pieszych na ulicach. [Kali]

PlayStation 2 do korzystania z roku będzie korzystanie głównie z programu Network Proxy Access - chodzi się po wiosny 2001. No bo nowej Explorer, dudes! [Kali]

ACTIVISION planuje wydać PS2 wersję swoich hitów: TONY HAWK'S PRO SKATER, X-MEN i DRIVER-RAM. Umiarkowany z ciekawości, jak będą one wyglądać.. [Kali]

Tymczasem klopoty w obozie SEGI - firma ponosi olbrzymie straty finansowe, chociaż planowana jest sprzedaż 3,77 miliardów DC w drugiej połowie roku fiskalnego. Hah - dwa lata konsola jest już na rynku, a sprzedało się jej dopiero 5,87 miliona na całym świecie. Chcą sprzedać teraz w pozostałą pół roku dalsze ponad połowę tego, co sprzedali przez dwa lata??? Chcha to kosole zapewne nie lecą jak szczyta w reszcie nowych systemów - choć kilka killerów jeszcze się na nią ukaże. A SEGA nie ogłosiła żadnych planów dotyczących następcy. [Kali]

CHORO Q - wiekowa już Takary wyjedzie na PS2. Niedrobiazgowa wyścigi z dodatkiem wielu przyjadowego bodaj najlepiej dotąd wykorzystanym przykładem tej firmy. Zobaczymy - chodzi i konkurencja dla STUNT GP, a na pewno alternatywa wobec GT2000. [Kali]

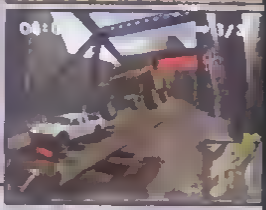
THQ zapowiada wydanie sequela swojego kilku traktującego o wyścigach motocrossowych. Gra pt. CMX, bo o niej mowa, będzie sygnowana nazwiskiem wielkiej postaci z tego świata, a mianowicie przez Ricky Carmichaela, 4-krotnego mistrza (AMA National Champion). Aby jednak nie zawrzeć na świecie tylko jednego, otóż się z zróżnicowanych trybów multiplayerowych - w tym skakania z ramp do celu!!! Nie ma za - bye mało będzie ciekawie... Ale, będzie też rywalizować twórców gra bo tytuł motocrossowy, a w nim zwrotnica kasy, upragnieni sponsorzy i możliwość zdobycia "mistrzowskiego tytułu"! THQ obiecuje sporo, jednak mam słabość do CHAMPIONSHIP MOTOCROSS, także, hm... [kav]

Czyżby pierwszy falowy off road?

TD: OFF-ROAD:WIDE OPEN PS2

ANGEL STUDIOS to developer odpowiedzialny za popełnienie wspaniałej gry dla PS2 pt. SMUGGLER'S RUN, recenzję której możecie przeczytać w bieżącym numerze PE. Jak niektórzy zauważyć, firma rokuje sporo nadzieje w tej platformie, nowiem przewiduje sklecenie TEST DRIVE OFF-ROAD: WIDE OPEN jedynie w wersji dla niej właśnie. Do rzeczy, jak rzekł pewien kupiec... WIDE OPEN oferować będzie 10 wspaniałych maszyn oraz przeszło 30 tras. Wzorem SMUGGLER'S RUN, tory zostaną skonstruowane w ten sposób, iż oferować będą sporą dawkę swobody w wybieraniu optymalnej trasy przejazdu. Odstępując od starych schematów, będziesz mógł brać udział nie tylko w klasycznych wyścigach, ale i takie miejsc się napatoczą, w których przyjdzie Ci przejechać z punktu X do Y. I to ani się waszka, gdyż klasycznych wyścigów tutaj, jest i prawdopodobnie będzie pod dostatkiem... Sądząc po tym, co zobaczyłem w SMUGGLER'S RUN, spodziewam się olejnej jatki, gdyż wersje klocone na PSX były, żeby ładnie się wyrazić, biegrawe. A przecież wyścigi terenowe, sunące się przez olegrzebyte dziury, to wdzięczny jemaj na grę wyścigową, w dodatku ekstremalną. Oprawa graficzna - cóż, na razie nie oewala, ale i ale mierzi. Na uwagę zasługują piękne, trójwymiarowe drzewa oraz elementy wystroju krajobrazu, ogólnie spowijające [illegible] otoczenie. [illegible] do samochodów nie wygląda się przyczepić. Skoro [illegible] znak do premiery [illegible] lata tak wiele [illegible] [illegible] [illegible]







Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka

ARGONAUTS wraz z HASBRO pracują nad grotką na PS2 o roboczym tytule CASH ON DELIVERY. Jak sama nazwa wskazuje, będzie to gra z serii "dostarczanie przesyłek" różnorakimi potworami na kółkach, prawdopodobnie głównie ciężarówkami. Termin wydania oszyluje w okolicach połowy przyszłego roku. [star]

MIDAS zapowiedziało wydanie aż PlayStation kilku tytułów bazujących na filmach animowanych wytwórni Disneya, przeznaczonych głównie dla dzieci. Są to między innymi THE DALMATIANS, LION AND THE KING, GOLDIE oraz MOSES PRINCE OF EGYPT.

Wymienione pozycje zawierać będą połączenie krzyżówki, "wirtualne" zręczny do kierowania oraz gry logiczne. Co ciekawa, wszystkie tytuły będą w pełni kompatybilne z PS2, to zaczęły korzystały z dobrodziejstw w zakresie znacznego polepszania jakości obrazu. [star]

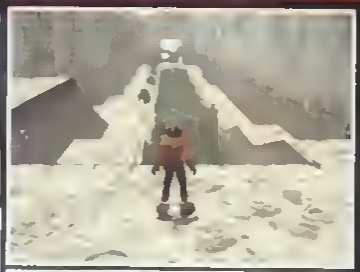
HUDSON SOFT oraz INFOGRAMES Entertainment SA planują połączenie w celu wspólnego projektowania i produkcji gier na konsole nowej generacji, czyli PS2 oraz X-boxa i Gamecube. Nowa firma zarządzać się będzie INFOGRAMES HUDSON KK, a jej siedziba mieścić w Tokio. [star]

Dark Cloud

RPG • SONY • początek 2001

O tym fascynującym eRPeGu pisałem już dobre kilka miesięcy temu, lecz do tej chwili nie ujrzał on jeszcze światła dziennego. Najwyraźniej firma SONY doprowadza swój produkt, co trzeba zaliczyć jej na plus, zwłaszcza na tle najświeższych informacji na temat tej gry.





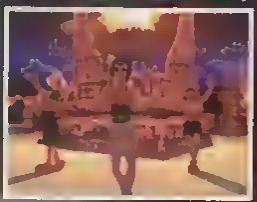


DARK CLOUD ma być przede wszystkim kombinacją RPG akcji i tzw. "Sim-a", gdyż bohater będzie posiadał możliwość kształtowania niektórych elementów świata (przede wszystkim swej latającej wyspy). Poza tym szpil ma nam pokazać, na co naprawdę stać PlayStation 2. Graficznie zapowiada się znakomicie - zresztą pozostrzcie na zdjęcia. Szczególny nacisk został położony na realistyczne odwzorowanie otoczenia, w tym pór dnia i odpowiednich efektów oświetlenia (cienie padające na obiekty dostosowują się do ich kształtu). Poza tym oddany nam do eksploracji świat ma być niezwykle rozległy. Walki w DC odbywać się będą w czasie rzeczywistym, zaś ataki wyprowadzane kombinacjami przycisków mają być niezwykle efektowne i znakomicie wyreżyserowane pod względem choreografii (mają się przy nich chować nawet pokazy hollywoodzkich mistrzów:). Bohater gry został wyposażony w turban i latający dywan - taki powiew innego klimatu (tym razem z kultury arabskiej) może być interesujący. Zadanie naszego młodocianego herosa polega na znalezieniu "miejsca lądowania" dla jego latającej wyspy i przy okazji przyjęciu się pewnej wrogiej nacji, która zajęła jej pierwotną lokację (!!: wyrzucone, bliskie!). Czekają go również częste odwiedziny okolicznych wiosek, w których zdobywa konieczne informacje oraz zyskuje sprzymierzeńców. Oczywiście wiele rozgrywać się będzie na owym latającym skrawku lądu - tam Grasz będzie budował prawie od podstaw wioskę bohatera, stawiał domy, nasty czy też "naturalne" elementy otoczenia, a całość dostępna będzie do eksploracji już w chwili utworzenia, czy też jakiejkolwiek zmiany.









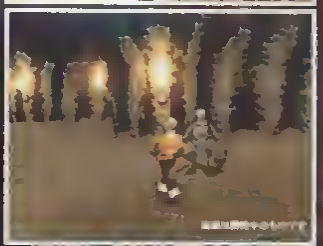


Jak widać, DARK CLOUD zapowiada się na wielce intrygującego, niekonwencjonalnego eRPeGa i miejmy nadzieję, że cała też okaże się w praniu. W Japonii ma się on pojawić już niebawem, lecz na amerykańską wersję trzeba będzie poczekać do początku roku 2001. [star]









Patrząc na tą PlayStationową podróbkę Zeldy, można utwierdzić się w przekonaniu, że dni wielkiego przeboju Nintendo są już policzone.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
BEZPOŚREDNIA, DETALICZNA I HURTOWA

PlayStation 9002 / ONE
różna zestawy już od ? zł - tel
zestawy promocyjna już od ? zł - tel
Do 30 km - dowóz konsoli, innych produktów (pow 300 zł) GRATIS

Dual Shock SONY *	99zł
Double Shark	59zł
Analog Joypad SONY *	79zł
Joypad PSX standard	25zł
Mysz	49zł
Przedłużacz (do joypada myszy itp)	24zł
Karta Pamięci SONY *	69zł
Karta Pamięci 15/30/120 bloków	25/49/59zł
Kabel euro RGB/RGB+CHINCH (NTSC)	20/23zł
PAL / NTSC konwerter + RF (gry NTSC w kolorze przez CHINCH RFU)	49zł
RFU konwertar (obraz przez antenę)	39zł
Game Shark 1Mb/ 2Mb/ do PSX 9002 (rozkodowuje gry nieśmiertelność, dodatkowe vasy, itp)	49/59/89zł
Game Huntar 1Mb/2Mb (rozkodowuje i czyta WSZYSTKIE gry)	59/69zł
Mp3 Player Card (odtwarza muzykę w formacie MP3, rozkodowuje gry)	159zł
Link Kabel (multiplayer na 2 konsole)	24zł
Multi Pad (na 1 konsoli multiplayer do 4 graczy)	115zł
Pistolet Gun Fox	99zł
Kierownica Twin Turbo/Delux (współpracuje z PSX i PS2 / współpracuje z PSX PS2 PC N64)	289/359zł
Mata do tańczenia (gra na PSX)	115zł
PS-PC Connector (podłącz do PC osprzęt z PSX-a)	49/89zł
GRY (używane/nowe)	od 39/59zł

PlayStation 2 - tel
Gry, osprzęt - tel

Przyjmujemy przedpremierowe zamówienia - tel
Bez przedpłaty bez zobowiązań

PROMO[illegible]ESORI SO[illegible]
[illegible]mięci SO[illegible] - pad S[illegible]
ODBIERZA AKCESOR[illegible]AME PROD[illegible]
NAPRAWIAMY [illegible]

Dreamcast / + gra	tel
Joypad *	145zł
Karta Pamięci VMS *	145zł
Vibration Pack *	139zł
Karta Pamięci x2 / x4 / x8	119/129/tel zł
Joypad	99zł
Wibrator	79zł
Kabel euro RGB / RGB+CHINCH [illegible]	39/45zł
GRY (używane / nowe)	od 59/99zł

GAME BOY. COLOR

Game Boy / Game Boy Pocket (używane)	tel zł
Gry Game Boy / Color (używane / nowe)	tel zł
Akcesoria (lupy, zasilacze, link kable)	Od29/49(tel) zł od 29 zł

NINTENDO 64 / + gra (używane) 249/279zł
GRY i Akcesoria (używane / nowe) od 39(29)/tel zł

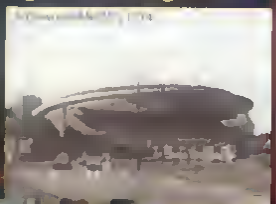
DEP GAMES PRO
ul. Pszczyńska 28/9 , 43-190 MIKOŁÓW
15 km od Katowic dojazd i 30 min jazdy i autobusem 653 45 29
tel./fax (032)2263 379 · pon - pt od [illegible]00 do 18 00
KOSZT PRZESY[illegible] BZL PRZY[illegible] PIE[illegible] GRATIS
PŁATNE PRZY ODBIORZE PRZED WYSYŁKĄ KAŻDY PRODUKT SPRAWDZANY

Z cyklu Hyde Park

ALIENS 5

—Inwazja Obcych

Wszystko zaczęło się od wylądowania tajemniczego Spodka w Katowicach (data powstania tego obiektu pokrywa się z urodzinami Aliena!!! Przypadek?)





Pierwsze kokony obcych znaleziono w biurowcu na Sokolskiej. Ziemia wysłała dwóch agentów do zbadania sprawy...

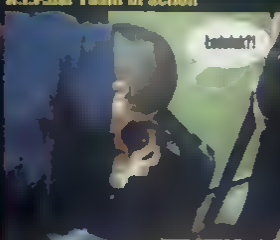


major N.I.P

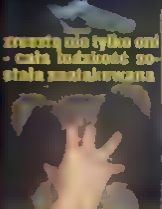


sierżant Kel

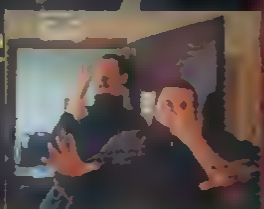
R.I.P.Lai Team in action



Niczego nie podejrzewający agenci padli ofiarą 'odmłodzenia'...



zresztą nie tylko oni - cała ludzkość została zaatakowana



wykluły się tysiące 'samouczków' a potem agresywnych Alienów





Nie było już szans na ratunek. Ludzkość wyginęła...

HYDE PARK

Ulubiony gatunek: wszystko

SZERYF Mr Ściera



Smuggler's Run Motor City Kidnap 2

Alien Resurrection, Driver 2, F1 '98, OH 2

Aju

SZERYF

Ulubiony gatunek: wszystko



Ready2Rumble 2, Smuggler's Run, SSX

Tomb Raider Chr, Driver 2, Medal OH 2

Ulubiony gatunek strzelankowy

Hly



Smuggler's Run, Vanishing Point, Driver 2

Alien Resurrection, Spyro 3, Driver 2

Norby

Ulubiony gatunek: strategie



Medal OH2, Tomb Raider Chr, Driver 2

Ulubiony gatunek:

Star



Smuggler's Run, SSX, Medal OH 2

Alien Resurrection, F1 Championship, BreakOut

Shiva

Ulubiony gatunek sportowe



Smuggler's Run, Motor City, SSX

Alien Resurrection, Driver 2, Medal OH 2

Rankingi gier na PlayStation wg Zg(Red.)ów

STRZELANINY	BIJATYKI	WYŚCIGI	PLATFORMÓWKI	SPORTOWE
Medal of Honor Underground	Tekken 3	Gran Turismo 1&2	Spyro the Dragon	ISS Pro Evolution
Ace Combat 3	Tekken 2	WipEout	Crash 3 Warped	Tony Hawk's S 1 &2
Quake 2	SF EX 2+	Colin McRae (1&2)	Spyro 2	ISS Pro'98
Omega Boost	Soul Blade	Crash Team Racing	Medievil 1&2	Libero Grande
Vigilante 8 1&2	SF Alpha 3	V-Rally 2	Rayman 2	LMA Manager
Einhander	WWF Smackdown 1&2	Wipeout 3	Crash 2	NBA Live 2001
Syphon Filter 1&2	Ready2Rumble	F1 Season 2000	Heart of Darkness	Knockout Kings 2000
Alien Resurrection	Bloody Roar 2	Ridge Racer 4	Crash Bandicoot	Total NBA'97
Rogue Trip	SF EX+	TOCA WTC	Gex3:DCG	ISS Pro'97
Time Crisis	Tobal 2	Driver 1 & 2	Gex3:ETG	NHL 2001
MDK	Bloody Roar	Motorhead	Bugs Bunny:LIT	Cool Boarders 3
Ace Combat 2	Tekken 1	Sledstorm	Skull Monkeys	Tricky Sliders
Duke Nukem TTK	Rival Schools	TOCA 2	Pandemonium	All Star Tennis
GTA2	SF Alpha 2	Speed Freaks	Tombi' 2	Grind Session
Colony Wars-seria	WWF Attitude	NFS: Porsche U.	Spider-Man	NHL Rock The Rink

PRZYGODOWE	STRATEGIE	RPG	MULTIPLAYER'owe	LOGICZNE
LOK Soul Reaver	FF Tactics	Final Fantasy 7	Bomberman-seria	Super Puzzle F. 2T
Silent Hill	Civilization	Chrono Cross	Team Buddies	Mr. Driller
Metal Gear Solid	Front Mission 3	Suikoden 2	Bishi Bashi	Ballistic
Fear Effect	Vandal Hearts-seria	Xenogears	Worms Armageddon	Devil Dice
Resident Evil 3	Warzone 2100	Vagrant Story	Bloodlines	Bust a Move 2
Resident Evil 2	Warhammer:DO	Legend of Mana	Micro Machines V3	The Next Tetris
Parasite Eve	Red Alert-seria	Grandia	Poy Poy 1 i 2	Kula World
Parasite Eve 2	Dune 2000	Final Fantasy 8		
Tomb Raider 4	Brigandine	Saga Frontier 2		
Tenchu 1&2	Populous 3	Star Ocean: TSS		
Dino Crisis 2	Warcraft 2	Suikoden		
Tomb Raider	KKND	Wild Arms		
Tomb Raider 2	Theme Park World	Valkyrie Profile		
Dino Crisis	Syndicate Wars	Brave Fencer Musashi		
Resident Evil 1	Warhammer	Legend of Legaia		

Jak powstały rankingi [illegible] swoje propozycje [illegible] w określonym gatunku [illegible] wszystkie propozycje od [illegible] zbilansowane [illegible] nowe [illegible] że niektóre pozycje [illegible] spadły bądź poszły do góry

GRY NUMERU







Myszaq

Ulubiony gatunek: strzelaniny



[illegible]

Smuggler's Run, SSX, Moto GP, [illegible] Alien Resurrection, Driver 2, Medal OH 2

Loki

Ulubiony gatunek: symulatory kolejowe



[illegible]

Smuggler's Run, Moto GP, SSX, [illegible] Driver 2, Medal OH 2, [illegible]

Kali

Ulubiony gatunek: bijatyki



[illegible]

Ready2Rumble 2, SSX, [illegible] Resurrection, Medal OH 2, WWF Smack Down 2

Piąte (uaktualnione) notowanie rankingu

1. Tekken TT
2. Smuggler's Run
3. Ridge Racer 5
4. DOA2
5. Stepping Selection
6. Drummania
7. Street Fighter EX3
8. SSX
9. Fifa 2001
10. Ready2Rumble 2

GRY MUZYCZNE (ranking dwuplatformowy)

1. Stepping Selection
2. D.D. Revolution
3. Drummania
4. Guitar Freaks
5. Um Jammer Lammy
6. Parappa The Rapper
7. Beatmania PAL
8. Bust A Groove (1&2)

GRY NUMERU





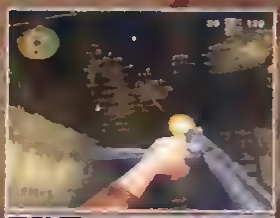
Z ARCHIWUM PSX EXTREME



W weekend (28–29 października) Redakcja [illegible]

[illegible]

...Jego oczom ukazał się nieprzyjemny widok. Nieprzyjemny zresztą, zależnie od gustu. Nieprzyjemny dla niego, zdecydowanie gustownej rękawiczki, odbijał się echem po ścianach. "Podejdź tu, chłopcze" - dobiegło go z drugiego końca. Jasio z oporem poczłapał w stronę stołu, po czym położył na nim parę pamiętnych pęsetek. "Ja, proszę kamień, jestem krótkowzroczny" - wychlipał nieśmiało. Siedzący za stołem mężczyzna zdmuchnął popiół z cygara. "No, to będziesz szedł z pracy kucharzu!" - rzucił niemal jednocześnie. "Kategoria A" - stwierdził fakt przy drzwiach - "następny...".











Nowy MOH jest świetny, choć maksymalnie nierealistyczny - gdyby babkę puścić na wojnę z pewnością rozerwałby ją granat, kiedy ona właśnie wyciągałaby sobie ziemię z pięknie ułożonych włosów...

LASKA NA WOJNIE?



Szczerze powiedziawszy, wszystko jest w UNDERGROUND naprawdę super, jeno te laski ale... Nie, ja teraz nie o tym! Trochę burzy mi ona, owszem, trochę i ogólnie wzniosłością, koncepcję Drugiej Wojny Światowej na której np. [illegible] kodaki zatrzaskuje się do spadochroniarzy, a rannym żołnierzom, jeśli mieli przy sobie bagnet ze strzępiastym ostrzem (a taki widzieliśmy bardzo bolesne, trudno gojące się rany), wydłubywane oczy i wpychane do środka nosek. Ale mnie się zamiłam, w trakcie przez większość gry widać tylko jej ręce (i to, wyleje mi się, świeżolenie! Blee...). Choć z drugiej strony, prawdę prawdę - nie wolałbyś być twarzym, utrzymanym we krwi faceterm...?

Prawdziwe wojo to jego typu motywy - i nie ma co się oszukiwać. Piękne i wzniosłe żołnierskie klimaty istnieją tak naprawdę tylko w grach, bo w życiu za to jest ostro, a rozrywane flaki będą mieszać Ci się z wojenną zupką, aż stracisz romantyzm co jest co. Ale czy to źle? Ponoć w Legii jest fajnie... Ja na razie wolę jednak drugą część MEDAL OF HONOR, o podtytule [illegible] UND, i jej klimaty, o jednak piękną batalię.

To zresztą, ale chcę trup ścieli się tu gęsto, jakoś [illegible] nie wyskakiwano krwi czy odkrytych, drgających wnętrzności... Ona z jednej strony kojarzy mi się z kolorową, ciekawą, [illegible] dość "grzeczną" przygodą, z drugiej zaś dobrze wiem, że najlepiej spośród PSX'owych produkcji oddaje wojenne klimaty, ból i pot. Podobnie zresztą jak jej pierwsza część, pomijając [illegible] aspekt "kolorowy". Dlaczego? Bo o ile stary MOH był raczej ciemny i posępny, o tyle UNDERGROUND nabrał życia, zaskakuje o wiele staranną paletą barw. Ale, ale - po kolei!

Tym razem wcielasz się w... kobietę! I tu w bardzo ładną Francuzkę Irinienam Nimmon, która jednak części tajle ze twardą, stalową rękojeść karabinu, niźli ze sprzączkę męskiego paska - inżynierię delikatnie. Stajesz po stronie Ruchu Oporu, który stara się zaszkodzić niemieckim dążeniom do zwycięstwa w Drugiej Wojnie Światowej. Co ciekawe, wydarzenia mające tu miejsce dzieją się wcześniej niźli wojenna krucjata Jimmiego (mamy więc do czynienia z prequelem), ale po jakimś czasie przecinają się i zamysłem odbywać równoległą batalię. Zresztą w dalszych miejach przyjdzie Ci dzielić dla tej samej, amerykańskiej organizacji wywiadowczej, co on. Ale po prostu orutem się swojako, świetnie, jakbym spotkał starych [illegible], i znowu [illegible]



Jeden miesiąc, trzy naprawdę udane strzelaniny FPP. Czy ktoś mówił o zmierzchu PSX'a? Co? Ten mały w czapce, obok Ciebie? Aaaaai Gdzie mój podręczny zestaw tasaków?!

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

Gamera

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆





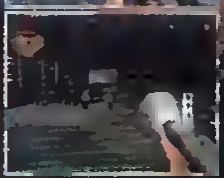














MOJE TRZY GROSZE

Shiva

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆

Deweloperzy z DREAMWORKS użyli starego kodu gry, choć wcale to nie oznacza, że nie wprowadzili ulepszeń, nowości. Myliłby się ten, kto by tak sądził! Przede wszystkim "ruszniętono" grafikę - mamy teraz grę nimi odbywających się dzień, a także nadane teksturom żywsze kolorów - o czym już wspominałem. Czy osiabło to wrodzony, wojenny klimat? Nie sądzę - w końcu potrafi zaprezentowanych, spalonych słońcem terenów Północnej Afryki równie efektownie

nie między greckimi murami wywołuje wciąż ten sam grymas skupienia i pełnej koncentracji, co kiedyś. Bez wątpienia atmosfera twardych, militarnych operacji to nadal domena MOH, a przy tym oprawa okazała się teraz efektowniejsza!

Sama rozgrywka praktycznie więc nie uległa powinniejszym zmianom - wciąż trzeba prać naprzód i z zaskoczenia kosić kolejną szwadrony wroga, gha, ghe! Niemniej należą się słowa uznania dla twórców, którzy pracowali nad algorytmami przeciwników. Teraz walka z nimi jest bardziej różnorodna, rzekłbym, że nabrała głębi. Chowanie się "za węgłem" (dwojaki czają się za rogiem, od czasu do czasu się wychylając, albo tylko wystawiając lufę karabinu) w ich wykonaniu to normalka. Często też padają na ziemię, stając się tym samym mniejszym celem dla Twoich pocisków, a kiedy jednak ich trafisz - szybkim sumie turlają się w bok. Ponadto potrafią dzielić zespołowo - jeden ściąga na siebie Twój ogień, a drugi w tym czasie stara się podkraść i ustrzelić Cię z lepszej pozycji. Niekiedy wygląda to bardzo komicznie - Ty np. starasz się rozwalić snajpera stojącego gdzieś na balkonie, wtedy patrzysz w dół, a tu, tuż pod Twoimi nogami,

No i mamy kolejną grę, jakąś tam strzelaninę, w której między jedną a drugą kanapką z ogórem rozwalisz kilkunastu przeciwników.

przyczaił się skulony żołnierz, szykujący się do otwarcia ognia, gotowy odstrzelić Ci... No właśnie! Bo ja wiem - chyba "kulki" (geez... co ja piszę - przecież teraz strzelamy kolbą!). Uśmiechasz się niedbale, po czym przyładowem grojowi kolbą, aż się zachwiał.

Pomyleni adwersarze to nie wszystko! UNDERGROUND oferuje Ci także kompanów, co być nie czuli się podczas walki zbyt osamotniony. Biegasz więc za takim metalikiem (razem pru-

...ego do najdalszych zakamarków i opróżnia... ryk. Wiedz jednak, że spokojnie na Tobie również skorzystać potrafią takiego delikwenta - mianowicie np. zakradać jego tyły, kiedy on majstruje przy zamku, starając się równocześnie zamknąć drzwi. A zwabiwszy na ów, już teraz na Twoją bardzo czytą zresztą wiązkę linka nieprzyjaciół zdrowi, nie wyjdzie się to być łatwym zadaniem. Bo chodzi oczywiście, aby to Tobie nie przyszło do głowy strzelać w nieprzyjaciół, a co za dopiero zabić o martwotkę się jeszcze kimś innym. Ale lecz z nas nie tuli trudnych wyznań...? Każda podniesiona ręka zostanie amputowana na miejscu...

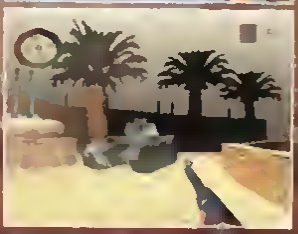
Lokacje nudzi... choć bez przesady. Niemniej zdarzą się chwile, kiedy nasz się zagubisz, przestaje orientację w położeniu korytarzy. Cóż, wojenne rzemiosło nigdy nie należało do najłatwiejszych... Oprócz paskudnych, mrocznych lochów Gestapo czy jakichś innych, niemieckich cmentarzy, los rzuci Cię np. pod wieżę Eiffela (niestety ona wjazdu na górę i płucie stamtąd na niemiecko, tylko pały nie zostało zaimplementowane), w gruzy ruiny, do wspomnianych już pustynnych zabudowań, czy w ciasno, włoskie uliczki. Zwiedzisz więc kawał świata, przy okazji nieco go wyludniając. Co więcej - dwa razy, tylko budynków zrujesz dokładnie niewiele, ale zdarzą Ci się też przebłyski myślenia. O co chodzi... wiem, wiem - jakby? Ano, od czasu do czasu będziesz mógł przebrać się np. za płotkarza, bądź fotografa, co to wali propagandowe fotki, przez co tępi wartownicy wszędzie go wpuszczają. A cel W kołku Manon, jak to babka, lubi często zmieniać ciuszki. Zdarzą Ci się też bardziej morderze misje - kiedy np. zostaniesz zmuszony do ostrego ostrzału przed nadlatującym bombowcem, bądź chwycisz Panzerfaust i rozbijasz kolumnę czołgów. Wiedz przede, że proporcja między ostrym napierdalaniem z największych kalibrów, ciekaniem za siebie koktajli mołotowa, a cichymi, konspiracyjnymi zadaniami są dobrze wyważone i nic Ci się nie przejdzie, z pewnością nie zadnieje z padem w łapach.

Wszystko powyższe argumenty służą jednemu - uświadomieniu Ci, że Gracie razem z jego przeludnionymi buckami, rajcowności, która kumpluje go zamurowany, że będzie w stanie wydawać z siebie tylko ciche: "gra-ta-ta" podczas kolejnych testów. Nic by one jednak nie znaczyły bez naprawdę świetnej muzy, która potrafi dw efekt osiągnąć. Mamy do czynienia z prawdziwie filmową, symfoniczną ścieżką, która nie dość, że jest bardzo różnorodna, to jeszcze ilustruje aktualny przebieg wydarzeń - raz jest cicha, usypiająca, rozlatyć - powolna, raz uderza w Twoje bębenki niesamowicie dynamiczną, rozsadzającą z miejsca nawet największych trupersów. Inny zwalczyć. Jest miejscami tak na wojnę, chciałbym mieć w uszach takie dźwięki (skilkudziesięciu podwładnych starogwoździ, co by mi za żywe tarcze służyli...).

Nie zapomnijmy również o trybie dla dwóch Graczy, w którym to biegasz po naprawdę fajnie zaprojektowanych arenach i starasz się czy to zabrać swego kumpla deszczem granatów, czy też po cichu odstrzelić mu od głowy ze snajperki. Rozwałka niezła, bo mimo Split Screenu, jest dynamiczna, rytmi wygodnemu sterowaniu - intuicyjna, a z uwagi na sporo windy/przejść/ukrytych szybów - także zaskakująca. I czego chcieć więcej?!

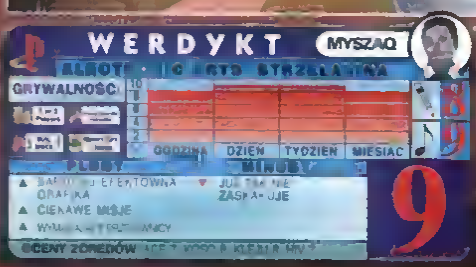
No i mamy kolejną grę, jakąś tam strzelaninę, w której między jedną z drugą kanapką z ogórem rozwalisz kilkunastu przeciwników, po czym wślizgnie combo "skuteczniczek-i epeć". Tak myślisz? Cóż, mój kumpel też był święcie przekonany, że jak skoczy z czwartego piętra na trawnik, to nic mu się nie stanie. Dziś zbiera na wózek z elektrycznym napędem... Nie, MOH: UNDERGROUND z pewnością nie jest pozycją, o której łatwo zapomnieć i która zupełnie nie wpłynie na Twój chory umysł. Prawdę powiedziawszy - moim skromnym zdaniem to najlepszy shooter na PSX'a, naprawdę świetnie wykonana kontynuacja... Ocenę jednak lekko naciągam, wszak UNDERGROUND nie jest już tak naprawdę niczym odkrywczym, bazuje na starym engine'le i mimo usprawnień nie stanowi Graczu czymś zupełnie zaskakującym i nieznanym, jak to czynił pierwszy MOH.













Przyjemnie jest znowu poczuć chłodną stal Pancerfausta na ramieniu, tym bardziej, że i gratika teraz prezentuje się efektownie.

MAGICAL DROP

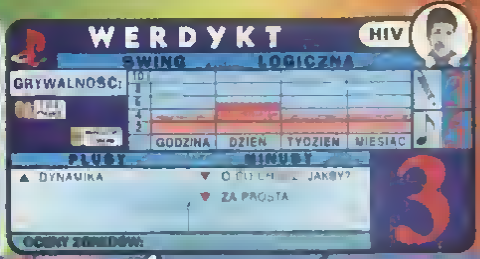


"Tancowałeś kiedyś z nikim"? Pomoc. Natomiast na pewno tańcu SWING łańcuja na europejskim rynku wydając "podwójną" grę pt. MAGICAL DROP I MAGICAL DROP PLUS Pa[illegible] na obie produkcje można zauważyć jedynie mało istotne różnice. Otóż różnią się wykonaniem pod względem graficznym, aczkolwiek trzymają równy, niski poziom. Poza tym - można namierzyć różnice w trybie Puzzle.

Najpierw jednak zasady rozgrywki. Otóż u dołu ekranu biega jakiś debil, który "nabija" na "dzidę" kulki spadające z góry. Na "dzidę" może ich nabrać sporo, tworząc w ten sposób łańcuchy, potem po odesłaniu łańcucha do góry, łącząc np. z już istniejącym, ten wyparowuje w całości. Oczywiście następstwem tego zabiegu jest kurczące się miejsce u oponenta, co z kolei sprawia mu kłopoty. Jeśli chodzi o tryby rozgrywki, to są biedne - MG zawiera tryb Competition - mini zawody, na które składają się liczne gry, co jedna to bardziej idiotyczna (łap spadające z nieba monety itd.), zaś w MD+ można szarpnąć w klasyczne puzzle (rozwiązywanie łamigłówek w określonej liczbie ruchów). Niestety, zabawa nie ekscytuje ni trochę, nawet we dwoje, aczkolwiek przyznaję, że jest bardzo szybka. Grafika - nie pytaj, dźwięk ujdzie w tłoku...

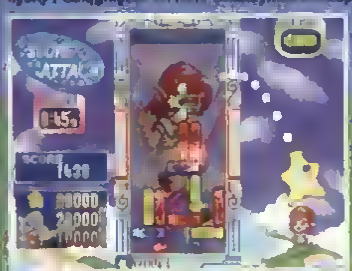
Wręcz nie chce mi się wierzyć, że japońskie kity pokroju tej zostają wydane w Europie (na sukces BUST A MOVE trzeba sobie zasłużyć). Albo ktoś mnie za duże kasy albo kona i jest mu wszystko obojętne, byle tylko żona-zdzira nie dostała ani centa. Bo jeśli tak, to wszystko jest OK. Tak czy siak - zapomnij o tym tytule.





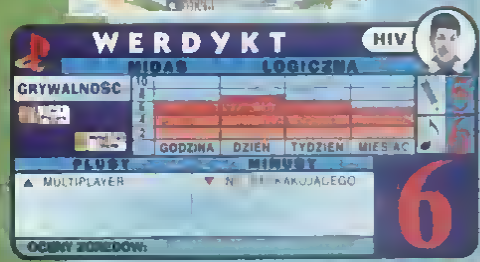
StarSweep

Na bazie TETRISa powstało już sporo gier logicznych, teraz przyszła kolej na STARSWEEP właśnie. Spadające klocki musisz obracać tak, aby łączyć je w łańcuchy - klocki tego samego koloru należy zawrzeć gwiazdkami, w które są uposażone. W takim przypadku klocki wyparowują, dzięki czemu nieprzerające z góry, kolejne partie mają się gdzie podziać. Z wyparowanymi w Twojej bazie klockami musi się uporać przeciwnik, bowiem na jego łeb spadają bloki skalne, których ciężko się wyzbyć - oto idea tejże pozycji. Nie ma żadnych power-upów, żadnych przeszkadzajek i innych dziadostw. Jest za to wysoki poziom trudności i konieczność przestawienia się na inny sposób myślenia (mowa o manierkach TETRISa i podobnych) i osiągnięcie olśnienia (zastanawianie się skutecznie), gdyż dosłownie za kilka sekund niezwłocznie można przypłacić czerepem. A przestawić należy się dlatego, iż klocek można wrzucić w dowolnym miejscu na ekranie, w czym pomaga specjalny "kursor".



Cóż, spośród nawału tego typu pozycji, STARSWEEP nie wyróżnia się niczym specjalnym - taka jest moja opinia. Jeśli liczysz na to, że zabawa oprze się Ci ogromną przyjemność, to owszem, ale od razu zaproś na chatę kompana do zabawy, co by na Split Screenie cioreć wspólnie (questy dla 1 Grecza prędzej czy później wyjdą Ci bokiem). Swoją drogą, nudzą mnie już mazolne hybrydy i życzę sobie i Tobie, aby developerzy spojrzeli na BREAKOUT - to jest coś, świeży powiew..





...i Nostromo ...ożliwiła rozmno... ...isażytujących w ...ło ...try wy... ...zu krwi, ...rzmo rozwinięty ...o tak nazwano te istoty ...iała przetrwać i uciec

...łowniczej Kiedy ją od... ...'o co opowiadała Na ...ści z ludźmi kolonii ...ej Ripley właśnie ... i styczność ...gady kosmicznych ...całą sprawę zbadać. ... zarządzająca tą kolo... ...co..., aby tylko ...umu na gniaz... ...zonej Planeta LV-426 ...ybuchem Do statku ra... ...tak Obcy którego El... ...poddała się ...ujący

...jdowania kapsuły ratunkowej przeżyła tylko Ri... Dowiada się ona Fiorina 161 - planetę odciętą od reszty ..., stanowiącą zasłonięcie więzienie dla najgorszych ...naliów. Wraz ... kapsułą ... tu także kokony z ... się również, że ...ema Ellen została ...pierałowej zaczęła rozwijać się ... W akcie desperacji Ripley kieruje się do ludzi z ..., zabijającego tym samym ...ującego ją po... ... wysłanników korporacji, chcą... ...w ...jego przebudzenia wiciela pozaziem...

...'00 lat przed wydarzeniami znanymi jako ALIEN ...N Obecnie DNA Ellen Ripley zostało odzy... ...dopiero ósma kopia oka... ...ca. Wraz z jej ludzkim ciałem, ...e Królową Obcych, którą odseparowano i ...owano Teraz jest ona zdolna do rozrodu ...pół-człowieka, pół-obcym posiada ...jej żyłach płynie kwas ...tową wraz z Alienami Wraz z załogą ... ...ków została zamknięta na statku kosmicz... ...nymi nieuchronnie zbliżającym się do Ziemi Czy Obcy dotrą do Nikolaeskiej ... ...ją stanowczo? Czy Ripley stanie się jedną ... przeszłości? Przekonaj się sam ..





Mrok. Nie możesz się poruszyć... Palce drżą Ci nerwowo, a z przekrwionych oczu powoli wyziera coraz większy strach. . Ściskany w rękach chłodny metal ma zapewnić Ci przerwanie Dobre sobie! Te trzydzieści rozszarpanych na strzępy ciał, które już minęłaś, też tak kiedyś myślało. Ale oni teraz przynajmniej mają spokój, podczas gdy Twoje nerwy są na granicy, aby pęknąć Otwierasz kolejne drzwi, słysząc łomot własnego serca Czekasz Coś się zbliża! Coś dużego... Rany boskie!! ALIEN się przebudził. ALIEN RESURRECTION

MOJE TRZY GROSZE

Od kilku tygodni tak czekam na moją grę: a potwór interaktywnego i wielokrotnego rozbudowanego Wrzodu Pleistocenu! ("Lord of the Rings") oraz "Aliens", dla... ...filmowego i przerażającego, sobiepan przy którym trzęsły... ...ły się straszne tak potwory. Jeśli na WP przyjdzie mi chyba kiedyś pocałować (ooo jednak już robiłam), tak spotkało się pomiędzy marzenia a Obcym (bez skojarzeń, proszę). Do tej pory za niedokończonego owalnikom AVP z tomkiem Jaquez (ALIEN TRILOGY to wy mnie pudelku), ale dopiero ALIEN RESURRECTION wlazło się mnie przedrzeźnić do tego stopnia, że po raz pierwszy w życiu wyleczyłam ze strachu komputer!!! Odpowiedź dziwnego na przerażenie! Spojrzmy jednak prawdzie w oczy. Od jako stwierdzenie FPP jest przeciwny tej, zakładamy za zwalnia Obcych bryłki rodzaju... ...ie i ciel), ale o rzeczy... ...kowicie tracisz wiarę strach. Stwierdzenie ...ierdzić, że się znieczulam z przerażenia. Wystarczy się od siebie.

Mr. Alien

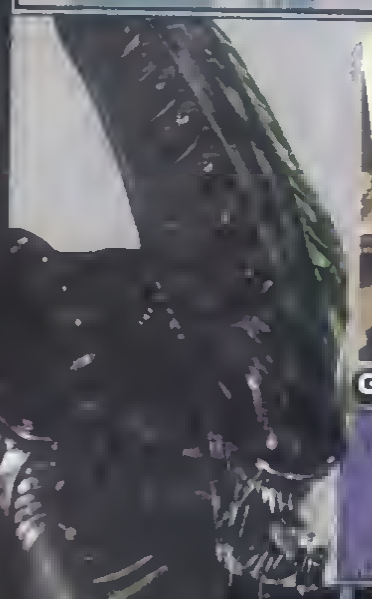


Po zagmatwanych perypetiach, ALIEN RESURRECTION w końcu opuścił stajnię FOX INTERACTIVE Początkowo miał to być ... ...ter FPP, godny następca świetnego ALIEN TRILOGY, ale engine nie wydała! Pomysł upadł. Pojawiła się koncepcja stworzenia strzelaniny z widokiem zza pleców bohatera. Prace znów ruszyły pełną parą. Po prezentacji beta wersji gra została jednak maksymalnie zjechana przez dziennikarzy, więc FOX znów był zmuszony przerwać produkcję W międzyczasie ... ...ukazał się QUAKE 2 I MEDAL OF HONOR, co rzuciło nowe światło na PlayStation ... ...nowo. Developerzy z FOX spróbowali więc ...szcze raz podjąć ryzyko... I mimo ... ...rzędzi zaskakująco - udało im się!

Dlaczego czekaliśmy ... lata?



Pamiętam, ...d 3 laty będąc na targach ECTS grałem we wczesną wersję ALIEN RESURRECTION, w której akcja przedstawiona była z perspektywy trzeciej osoby. Całe szczęście że producent zdecydował się na gruntowne przerobienie tej wy... - ówczesna wersja była oględnie mówiąc ... ...ciężkawa (Mr.S)





Wprawdzie gra nawiązuje do czwartej części filmu, części najsłabszej jeśli idzie o klimat - trzeba pamiętać, ale niewątpliwie sama posiada wspaniałą atmosferę strachu i zaszczucia Tego nie da się zwyczajnie opisać To trzeba przeżyć samemu Już od samego początku dosięgnie Cię uczucie paniki, zagubienia i przytłoczenia własną słabością - wezmą zaczerwienia jako bonus na Ripley (a właściwie jako jej osmokion) która musi wydostać się z laboratorium na statku kosmicznym, gdzie hodowane były całe stada Alienów. Rozglądasz się, biegasz rozpaczliwie, poszukując jakiejkolwiek broni, wpa-

Gry oparte bezpośrednio na filmach z Obcym...

1980 Alien

Obcy na Atari 2600 to nic takiego jak Pac-Man, ale jak na owczesne czasy nic innego nie dało się zrobić. Alien to jeden z pierwszych filmów, które doczekały się gry



1984 Aliens

Na ZX Spectrum i Commodore 64 powstał drugi w historii Obcy. Akcja gry była z perspektywy pierwszej osoby (!), co czyni tą pozycję protoplastą Doom a

TIP

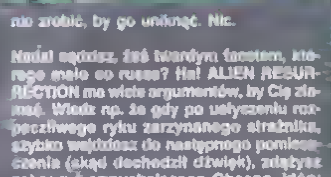
ALIEN RESURRECTION

dasz w kolejne korytarze, gdy wtem słychać nieludzkie wycia, gdzieś gaśnie światło. W kącie dostrzegasz poszarpane ludzkie zwłoki... Z ukrycia zdają się wyłazić jakieś potworne cienie. Wyłączasz konsolę. Pot cieknie Ci po łapskach. Serio. Jeśli tylko orientujesz się w "Obcych klimatach", znana Ci jest charakterystyczna pikenia detektora ruchu, to rzeczywiście poczujesz się nieswoja i zaznasz perwersyjnej przyjemności (wstęk z jednej strony serduszko będzie Ci walić niczym młot pneumatyczny, a włosy stanie dęba, zaś z drugiej niezdrowa ciekawość każe Ci mimo wszystko brnąć naprzód). Musisz jednak wiedzieć, że strach, i to przez duże S, jest w tę grę wpisany. Loic na [illegible] w

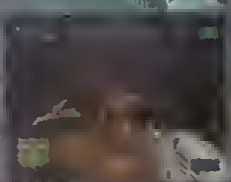
Wprawdzie jedee Alee już jest w Redakcji, a i czasem bywa straszny, szczególnie kiedy eadchodzi "koncówka", a tekstów wciąż brakuje, ale i tak w żadee sposób eie mogło mele to przygotować ea horror, jaki zastałem w ALIEN RESURRECTION...

no zrobić, by go uniknąć. Nic.

Nadal sądzisz, że twardym facetem, którego mało co rusza? Ha! ALIEN RESURRECTION ma wiele argumentów, by Cię zmiąć. Wiedz np. że gdy po usłyszeniu rozpaczliwego ryku zarzynanego strażnika, szybko wejdziesz do następnego pomieszczenia (skąd dochodził dźwięk), zdążysz zobaczyć czmychającego Obcego, który przemknął gdzieś po suficie, niemal [illegible] w locie. Brrr! A co powiesz na scenę, w której wielkie, stalowe drzwi [illegible] uginają się pod naporem [illegible] uderzeń, by w finale... No, właśnie - [illegible] wiesz, czy rozwalą się z hukiem, czy [illegible] nak wytrzymają. Developerzy nigdy [illegible] dają Ci pewności. Może chciałbyś [illegible] czyć jak stado Alienów goni jakiegoś [illegible] nierzyka, by rozerwać go na strzępy?! [illegible] kawa jak Twój pęcherz zniesie sytuację, [illegible] której otwierasz drzwi, a tu bingo na [illegible] bie jakiś naukowiec, dając się wniebogłosy, co był uciekał, zaś tuż za nim wyłania się z ciemności wielki cień... Ja miejscami nie mogłem się ruszyć i gapiłem w ekran jeszcze długo po tym, jak olbrzymie szczęki zacieknęły się na moim gar[illegible]. A developerzy bezrosko na po-















MOJE TRZY GROSZE

Nawzięte darzyłem się kiedyś serią ALIEN TRILOGY - dawa autorek grafiki i dźwięku oraz dzięki z oficjalnej grafiki klimatu "Obcego". Jako że AT charakteryzowała się zabójczym klimatem, teraz także się [illegible] w się gra będzie o stałym tempie, tym bardziej [illegible] pory (pojawi wkurwiające [illegible] ki w telewizorze we wskazań gry). [illegible] cieszę się, że mamy na PSX kolejną "dobrego dawnego".

Gamera

★★★★★★★★★☆



1990 Aliens

Automatowy Obcy firmy Konami był pomieszaniem strzelaniny i bijatyki z możliwością gry na 2 osoby (kooperacyjnie). Grafika jak na ten tamat wydaje się za kolorowa.



1993 Aliens

[illegible] platformówkowo-strzelankowy Obcy z [illegible] SNES to bardzo [illegible] pozycja, [illegible] a dzięki temu [illegible] odbiorcy

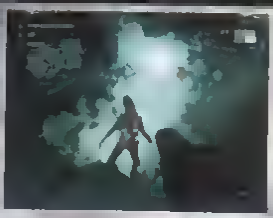


1994 Alien Vs Predator

Obcy na konsolę Atari Jaguar był na pewno pierwszą grą strzelaniną 3D. Grasz miał możliwość sterowania żołnierzem, Obcym albo [illegible]

Pika





czątku gry informują, że najlepiej w grać samemu i po ciemku. Sadyści

Graficznie ALIEN RESURRECTION nie jest wprawdzie szczytem PSX owych strzelanin FPP, ale mimo wszystko należą mu się słowa uznania. Całkiem elastyczny i sprawny engine umożliwił stworzenie sługnych rozmierów, szybko poruszających się Obcych. Wykazują one dużą inteligencję (co dodatkowo Cię przytłacza), potrafią polować w grupach no i oczywiście poruszają się po wszystkich płaszczyznach - możesz jeno coś zabełkotać, kiedy taki bydlak nagle wyskoczy Ci prosto przed lufę, po czym da susa na sufit i w mig znajdzie się za Twoimi plecami... Oprócz "zwykłych" Alienów, spotkasz także pajakowate larwy przysysające się swej ofierze do twarzy, wielką Królową, znanego z filmu mutanta czy np. załogę statku kosmicznego, względnie wyposażonych w miotacze ognia Marines, którzy w porównaniu do kosmicznych potwo-

rów prezentują się jakoś tak niemrawo. Generalnie widać, że ludzie to tylko słabe i upośledzone istotki, które w konfrontacji z Obcymi nie mają najmniejszych szans. Im dalej bmiesz - tym bardziej stajesz się tego pewien i jak myślisz - dodaj Ci to otuchy, odwagi, co?

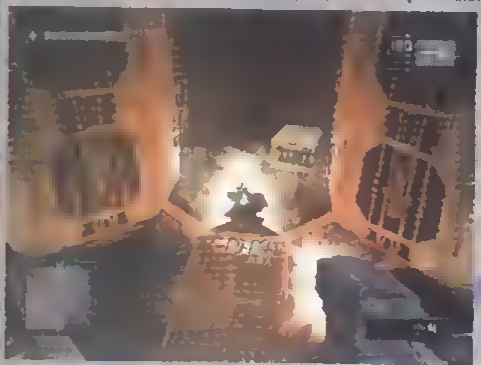
Mrok jest wszechobecny. Z jednej strony maskuje to oczywiście niedociągnięcia enginu, ale z drugiej po prostu buduje sugestywny klimat. Czasami zbyt sugestywny. Lokacja mają własny gotycko-futurystyczny charakter choć nie spodziewaj się wielkich, architektonicznie zakręconych budowli. Niemniej zobaczysz tu przyozdobione ludzką krwią, wielopiętrowe bazy pogubisz się w piątnaście drabinek i rur dotrzesz nawet do słynnej klatki, w której trzymano i testowano Alienów, a także -tu uwaga- przeżyjesz (choć o pewnością nie za pierwszym razem) najbardziej efektowną sekwencję filmu, czyli nurkowanie i podwodną walkę ze świetnie animowanymi (bardzo szybko pływają) bydlakami. Zakładając oczywiście, że uda Ci się zabrnąć aż tak daleko... Wszak wiedz, że osoby, które po jednym, dwóch etapach odmawiały dalszej gry, nie wytrzymując napięcia, nie stanowią [illegible] osobnionych przypadków.

Jako że przyjdzie Ci wcielać się cztery różne postacie (Ripley + filmowi najemnicy: Call, DiStephano i Christie), zetkniesz się z wieloraką uzbrojeniem. Niestety, raczej skąpa liczba znajdowanej amunicji nie pozwoli czuć Ci się nazbyt pewnie.
Na początek dostaniesz pistolet, później dwulufową strzelbę, następnie karabinek energetyczny, miotacz płomieni (lady ogień, ale mało efektywny do eliminacji wrogów), wyrzutnię granatów, laser, pulsacyjny gun czy wyrzutnię rakiet. No i nie można zapominać o powerskich dwóch gunach przytwierdzonych do rąk czarnoskórego Christie - świetnie ładuje się o nich do krzywych ryjów Obcych, a ryk na wpół przerażenia, na wpół jakiejś dziwnej ekstazy sam wbija się na usta. Będąc przy dostępnym wyposażeniu nie sposób nie wspomnieć o latarce, którą już po pierwszych kilku ruchach będziesz czule tulił do piersi, jako swojego jedynego sprzymierzeńca. Nie myśl jednak, że po prostu ją sobie włączysz i beztrosko zapuścisz się w najciemniejsze szyby wentylacyjne, a skąd! Lampka działa bowiem [illegible] określony czas, później gaśnie i musi się [illegible] Czy motywy z następnieniem nagłej



[illegible] w środku krwawej [illegible] własnej [illegible] do nowego, jeszcze nie zbadanego pomieszczenia, ani trochę Cię nie niepokoi? Jak zgasisz światło, wyposasz wszystkich z pokoju i wbijesz słuchawki na [illegible] to pogadamy.

Ręce drżą mi bardziej niż zwykle. Płytka z ALIEN RESURRECTION lata rzucona daleko... Nie wytrzymałem! Jakiś wewnętrzny instynkt kazał mi wyłączyć [illegible]. To chyba naturalny mechanizm obronny organizmu. Po godzinie skradania się ciasnym korytarzem, łapa Obcego przylepia mi się do twarzy, spadają "niewiadomo-skąd". Nie zdążyłem użyć skanera, aby wywalić to świństwo z siebie. Moja klatka piersiowa pękła jak teksturowe pudełko... Ja już dam dość tych, brudnych, rdzawych, ciemnych pomieszczeń i kryjących się w nich masakr. Nie chcę, nie chcę, nie chcę tam wchodzić! Nie każcie mi robić tego znowu!! Może Ty mnie zastąpisz? Wyglądasz na naiwnego...



Jeśli tylko łapiesz "Obce klimaty", to posikasz się po nogawkach, przykryjesz kołdrą, a mama znów będzie musiała podawać Ci łyżeczką dobrze przetarty pokarm.

WERDYKT

MYSZAQ

FOX INTERACTIVE ETRZELANINA

GRYWALNOŚĆ

ODDZIAŁ DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

- [illegible]
- DOBRZE [illegible] OBCY

MINUSY

- [illegible] NIE JEST REWELACJA

OGÓLNY WYNIK: 8

1996 Alien Trilogy



Kolejny Obcy-Doom, pierwszy na PSX. Niestety gra okazała się raczej poniżej oczekiwań, jakie stawiali przed nią fanatycy stworów Gigera :).

1999 Aliens Vs Predator



Najlepiej jak dotąd wykonany Obcy w ujęciu FPP. Podobnie jak na Jaguarze, gracz może wcielić się również w Obcego i Predza.

BREAKOUT









Jeśli uważasz, że widziałeś już wszystkie warianty nt. gry ARKANOID, w dodatku nie wydaje Ci się, aby w tym temacie można zrobić coś wariackiego - jesteś w poważnym błędzie. HASBRO udowadnia, że można wycisnąć jeszcze sporo rajcowności z oldschoolowych pozycji, implementując doń trzeci wymiar i odrobinę niekonwencjonalności. A tej w przypadku BREAKOUT jest w zasadzie sporo. Swoją bezduszną wyliczankę rozpocznę od faktu, iż gra przypomina charakterem przygodówki/platformówkę, ale o potężnych zasadach. Jest i fabuła! Wulenie zła porywa ukochaną głównego bohatera, ale ten wyrusza w krucjatę. Do pokonania czeka go 5 światów, każdy kolejny bardziej zakręcony od poprzedniego. Nie, nie pokonujesz poziomów jeden za drugim. Otóż dzięki wstawkom liczonym w czasie rzeczywistym historia nabiera sensu, a jeśli się wczujesz - będziesz pragnął uwolnić Inskę Klocka bardziej niźli on sam.

Większość poziomów to upiększona klasyka. Ty w roli Klocka u dołu ekranu (blisko kamery), zaś w głębi przeszkody do rozwalenia. Napisałem "przeszkody", a nie cegiełki z tej prostej przyczyny, iż rozwalasz np. biegające po małym pastwisku stado owiec, rzędy nieprzyjaciół w kumiku kwok (parodia SPACE INVADERS!!!), czy też zastępy rycerzy broniących dostępu do zamku! Co cieszy, to sporo dawka humoru, wpływającego jak najbardziej pozytywnie na ogólne doznania. Wspomniałem o trzecim wymiarze i odrobinie niekonwencjonalności... Otóż poszczególne poziomy przypominają boisko piłkarskie widziane zza jednej z bramek (strzelając), z uwzględnieniem perspektywy. Aby zapobiec efektowi szybkiego znudzenia, developer przygotował masę dodatków/przeszkadzajek, które rozgrywkę czynią jeszcze bardziej absorbującą. Prawię o elementach ruchomych (strażnicy rzucający w Cleble beczkami z prochem, przemieszczające się cele, czy w końcu mini gry). Są i power-upy, które należy upolować, dające motywację powiększania gabarytów klocka itd. Wzorem wersji sprzed lat, możliwe jest odbijanie kilku kul jednocześnie, co wprowadza dodatkowe elementy zamieszania, a i śliwa cieknie gęsto (np. wspomniane kury - po trafieniu odwracają się kuprami i "rodzą jajka", gdakając przy tym niczym stare, wiejskie dewoty:) To jednak nie wszystkie atrakcje BREAKOUTa, bowiem powinieneś dołączyć do tego tryb Multiplayer, a pomocą którego mocyć nogawki może jednocześnie 2 - 4 Graczy! Zaprawdę, zabawa w strącanie i przepychanie klocków jest przednia!

I wszystko byłoby w jak najlepszym porządku, gdyby nie fakt, iż podstawowy tryb dla 1 Gracza ukończyłem w przeciągu godziny z hakiem. Wrócić do niej... z pewnością wrócę, i to z przyjemnością, ale... W kwestii wykonania krótko: jest w porządku (grafa znośna, momentami ładna i estetyczna, odgłosy bardzo dobre, muza niezgorsza, a fizyka kuli udana).

BREAKOUT łyknął śmiało, jeśli lubisz gry pokroju tej. Klimat, humor, pomysłowe patenty i zabawa sama w sobie to jest to! I nie zapomnij o Multiplayerze. Ha, termin "wulenie klocka" nabrał nowego sensu! Polecam!

MOJE TRZY GROSZE

Po 2h trzaniu BREAKOUT powiedziałem sobie: "Zabawa jest jak zwykle wciągająca i odprężająca, ale ale wiem dlaczego, po jakiego grzyba HASBRO wciągnęło się akurat odtworzenie od arcydzieła Konami, np. walkę ze szpadlem czy beczkami - też o powyżej. Dodatkowo gra jest stosunkowo za krótka. Za tydzień wszystko w kilka godzin. Nie mam pojęcia dlaczego Wujek Gates wydał 500 zeta na podobizny, skoro kilka minutowy Konami tryb/demo? PSHAW... Jak dla mnie, kasuję go tylko bajzel przypomniał dwadzieścia!"

Mr. Sciera

WERDYKT

HIV

HASBRO | EMME

GRYWALNOŚĆ: 7

GRAFIKA: 7

DŹWIĘK: 7

TRWAŁOŚĆ: GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

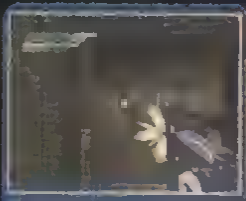
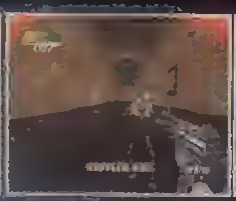
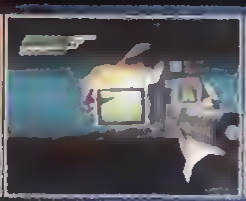
PLUSY
- WSPANIAŁA ZABAWA
- MINI GRY
- MULTIPLAYER

MINUSY
- ZA KRÓTKA

OCENY INNYCH: STAR 7

7

Parasite Eve II
GRA TWÓRCÓW SERII FINAL FANTASY
SQUARESOFT
PLAY
26-06-00, NAUKOWCY ODKRYLI SKŁAD LUDZKIEGO DNA...
...04-08-00, ZAŻYCZYLI SOBIE BY TO NIGDY NIE NASTĄPIŁO
www.parasite-eve.com



Żyje niby Bond to taki super, cacy i w ogóle?! Phi! Dla mnie "DżejBi" (J.B.) to kolo cierpiący na tzw. zespół uwstecznienia dziecięcego (całe to kosmiczne wyposażenie, z którym się tak obnosi, jest dla niego substytutem zabawek, których w dzieciństwie z powodzią nie miał), ponadto ma kłopoty z pamięcią do najprostszych rzeczy ("nazywam się Bond... Eeee... zaraz, zaraz... A! Mam: James Bond"), a symbol 007 z pewnością odzaje długość jego... No i jak ktoś taki mógł zostać bohaterem?! Chyba tylko dzięki grom pokroju recenzowanego tu 007: THE WORLD IS NOT ENOUGH, przedstawiającym jego początkowanie godne przygody w przesadzonym, zbyt rajcowny sposób... No i masz! Wygadałem się już na początku recki!

Siuk. To już trzecia strzelanina FPP w tym miesiącu! I wiesz co ci powiem? Możesz spodziewać się sporej zadymy. Przede wszystkim niezłego kopa daje dostępny ekwipunek, chyba najbardziej rozbudowany, jaki kiedy o tego typu produkcja na PSX'e. Pistolety wyposażone w tłumiki, szybkostrzelne, lekkie karabinki, wielkie guny trzymane oburącz, strzelby różnego rodzaju, Uzi-ki wypluwające z siebie morze ołowiu, działka snajperskie, granaty, rakietnice czy broń energetyczna to zaledwie tylko część arsenału, który Bond chowa chyba w stu ukrytych kieszonkach swego nienagannie skrojonego garnituru... Oczywiście (a one wiele nie chcą:) jakżebyś mógł obejść się bez "bomby", którą dzięki "DżejBi" śofeka w garści - dzięki niej, oprócz odbierania informacji z bazy, ściągniesz np. odciski palców wartownika, niezbędne do złamania kodu, albo też, uaktywniając inną funkcję, użyjesz jej jako elektrycznego pamiętnika. Możliwości jest wiele i zapewniam, że każda znajdzie swe zastosowanie. A! No i pamiętaj, że wieczne pióro służy do dezaktywacji bramki wykrywającej metal, zaś np. zegarek do wystrzeliwania linki z hakiem... To tak, gdybyś nie wiedział.

Co tu kryć - EA nie należy do firm, w których umiejętności można wierzyć bezgranicznie, a jej logo tatuować na tyłkach pięknym babkom. Tym więk-



sza więc była moje zdziwienie, kiedy grafika w nowym 007 okazał się naprawdę ciekawa. PSX'owy engine wzięk pisany był od nowa (bo wersja dla PS2 hulnie ma na kodzie z QUAKE'A 3), co mogło skutkować się "flopa". Na szczęście stało się inaczej. Animacja śmiga płynnie, zaś lokacje nie gryzą w oczy trzydziestoma teksturami czy topornym designem. Wręcz przeciwnie! Ot, ważny marmurowy hol w banku z samego początku gry - co by nie mówić, wywołuje pozytywne wrażenie. I tak jest cały czas - bez rewelacji, ale na porządnym, dobrym poziomie. Ładnie prezentują się liczni wrogowie - duże, szczegółowe postacie, o w miarę naturalnych ruchach (+eksplodujące z hukiem, mechaniczne jednostki). Co cieszy, to wprowadzenie (o ile pozwalają na to okoliczności) neutralnych cywili, których

MOJE TRZY GROSZE

Gamera





WERDYKT

MYSZAQ

GRYWALNOŚĆ

7



niejednokrotnie będziesz musiał ochraniać przed ponoszącymi się wszędzie bandziorami. Czasem ma to kluczowe zadanie dla misji, czasem stanowi tylko tło. Zawsze jednak urozmaica rozgrywkę.

Rąbanina FPP jest jak się patrzy, zbiry wchodzą pod lufę niczym młode jelonie - studami, ale to nie wszystko. Każda misja zawiera w sobie bowiem przygodowy, bardziej ambitny pierwiastek - czasem sprowadza się to do umiejętnego mijania pól widzenia kamer, cichej eliminacji ochroniarzy, czasem śledzenia jakiejś persony, kiedy indziej znowu do prostych zagadek (znajdź coś, skojarz fakty, wykorzystaj okoliczności, aby np. dostać się do centrum dowodzenia albo przechytrzyć patrol). Niby nic, a cieszy ogromnie, bowiem nie pozwala wkraść się monotonii. Fajnie też, że między misje wpleciono fragmenty z filmu. Generalnie więc wszystko łączy się w jedną całość i stara się trzymać, przynajmniej w zarysie, oryginalnego scenariusza. Śmiało możesz zatem liczyć na takie sekwencje, jak przejęcie walizki z forsą (i słynny skok z okna na lince), pogoń do baloniu, zjazd na nartach (trochę komiczne prezentuje się to w ujęciu FPP - mamy duuuże opóźnienie w sterowaniu, takie podśpiegi - ale da się przeboleć...), walkę w podziemnej bazie militarnej, wizytę w kasynie, czy naprawdę ostrą strzelaninę na łodzi podwodnej. Dzięki tym wstawkom wideo można niemal wczuć się w klimat, odnieść wrażenie uczestniczenia w filmie, ale...



Jako rasowy agent-wiejski-głupek 007 masz tony gadżetów, w tym, a jakże mogłoby być inaczej, podręczną "komórę". I jak logika nakazuje - dzwonienie to najrzadsza czynność, którą dane Ci będzie dzięki niej wykonywać.

No właśnie - "ale". Przygody "zero, zero, siedemset" upchnięto na jednym CD, wrzucając przy tym sporo digitalizowanego materiału, co skutecznie ograniczyło miejsce na samą grę. Niestety, choć rozpierdzielanka jest rajcowna, to na długo Ci nie starczy. Przykro mi, ale nowy Bond okazał się krótkowieczny, a przechodzenie drugi ma tych samych misji, kiedy wszystko dzieje się wg znanego już schematu, niezbyt pociąga... Cóż, ocena leci w dół.

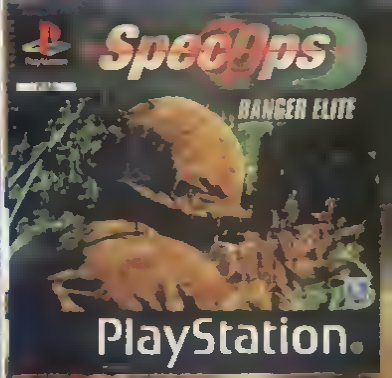
007: THE WORLD IS NOT ENOUGH ma w sobie to coś, czego w mnie nie miał film - potrafi wciągnąć, wrzucić Grzesiowi uśmiech na usta, kiedy ten np. zbiega do portowego magazynu i zaczyna prać z krótkiej lufy, a przeciwnicy, wraz ze wszystkimi stojącymi tu skrzynkami oraz tutaikami, fruwają w powietrzu. Niestety, co dobre, szybko się kończy. Zbyt szybko... A wiesz, że w skrócie ten, przydługi nieco, tytuł brzmi - TWINE? Jak kwiknięcie małej, rozjechanej przez traktor świnki...

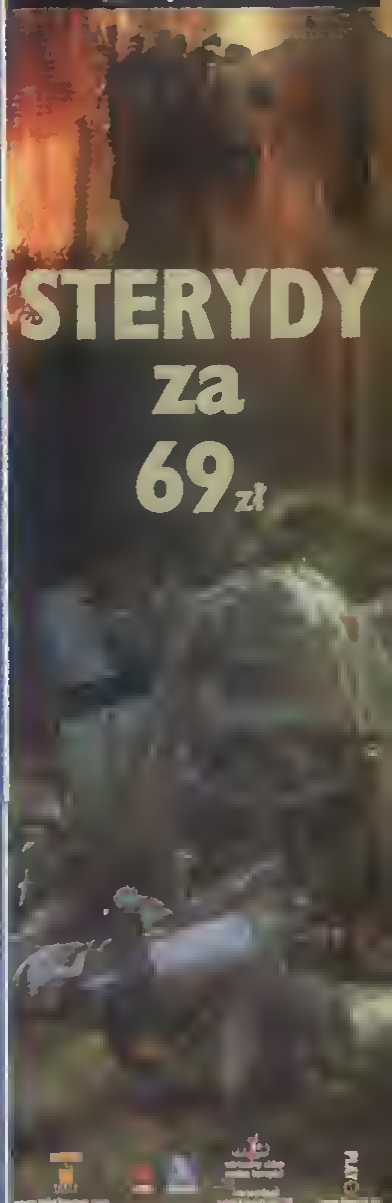
Jamesów Bondów było wielu, ale żaden nie stał przy "Goldeneju"



Jeśli już jesteśmy przy temacie J. Bonda to trzeba wspomnieć o najlepszym Bondzie jaki pokazał się do tej pory w formie gry wideo - GOLDEN EYE na Nintendo 64. Nie dość że jest to przykład najlepszej gry w swojej kategorii, lecz również jednej z NAJLEPSZYCH GIER W HISTORII, której jak się zapewnie domyślacie TWINE darzeta produkowi RARE do pięt, ale nie wyżej i wydaje mi się (choć chciałbym się mylić), że nawet wersja na PlayStation 2 niczego w tej kwestii nie zmieni.







Przybyły niemalże razem. Nie krążyły po rynku, starając znaleźć sobie miejsce. Wstąpiły od razu na ring, by wyjaśnić, kto będzie rządził. Zbliżony termin premier - tu wszystko zostało postawione na jedną kartę: zrobyć rynek wrestlingów. Z jednej strony - produkt ELECTRONIC ARTS, WCW BACKSTAGE ASSAULT, z drugiej - dziecko THQ, następca króla, WWF SMACK DOWN! 2. Dwie gry, dwie firmy, dwie licencje, jeden zwycięzca...

RUNDA 1: INTRO I FILMIKI

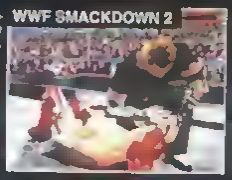
Tak - fani tego rodzaju gier prawdziwie są też wielkimi miłośnikami rzeczywistych walk toczonych na ringach i takie "upiększacze", jak teledyski prezentujące postacie, nie są dla nich czymś obojętnym. WWF SMACK DOWN! 2 prezentuje się pod tym względem wzorowo - i dobre intro, w którym jest nawet pokaźny cios "Suck my butt", każda z postaci ma swój film prezentacyjny przed walką. Zaś WCW: BA jest... jeszcze lepszy!!! Jest wszystko to, co w WWF'ie, nie wyższej jakości oraz lepszej reżyserii i doborze prezentowanych fragmentów! Prawdziwa gratka dla miłośników "wolnej amerykanki".

RUNDA 2: ZAPLECZE I OPCJE

Obydwa wrestlingi zadowalają nawet wybrednych pod względem ilości zawodników i tylko zamiłowanie do konkretnych postaci, wynikające z sympatii do WCW lub WWF, jest w stanie wyłonić w tym aspekcie lidera. Wyjaśnić trzeba sobie jedno - WCW BA jest bardzo nietypowym wrestlingiem. Tutaj prawie wszystko na samym początku jest zablokowane (łącznie z postaciami!) i dopiero sukcesy w kolejnych trybach gry pozwalają odkryć

Lista dostępnych postaci w WWF SMACKDOWN 2:

Al Snow
Mr. Ass
Big Boss Man
Big Show
Bradshaw
Buh Buh Ray Dudley
Bull Buchanan
Chris Benoit
Chris Jericho
Christian
Chyna
Crash Holly
Dean Malenko
D'Lo Brown
D-Von Dudley
Eddy Guerrero
Edge
Essa Rios
Faarooq
Sho Funaki
Gangrel
Gerry Brisco
Godfather
Grandmaster Sexay
Hardcore Holly
Ivory
Jacqueline
Jeff Hardy
Kane
The Kat
Ken Shamrock
Kurt Angle
Lita
Mankind
Mark Henry
Matt Hardy
Michael Cole
Pat Patterson
Paul Bearer
Perry Saturn
Pete Gas
Prince Albert
Rikishi Phatu
Road Dogg
The Rock
Rodney
Scotty Too Hotty
Shane McMahon
Stephanie McMahon
Steve Blackman
Stone Cold Steve Austin
TAKA Michinoku
Tazz
Test
Tori
Triple H
Trish Stratus
Undertaker
Val Venis
Vince McMahon
Viscera
X-Pac

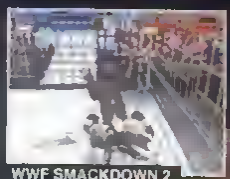


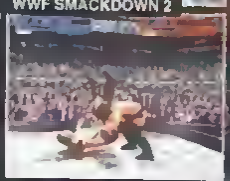


KUPA MIEŚNI, ODROBINA BLOND-SILIKONOW, MASA ŚWIATEŁ I WIELKI HUK - TO WŁAŚNIE WRESTLING.

SMACK! DOWN! 2

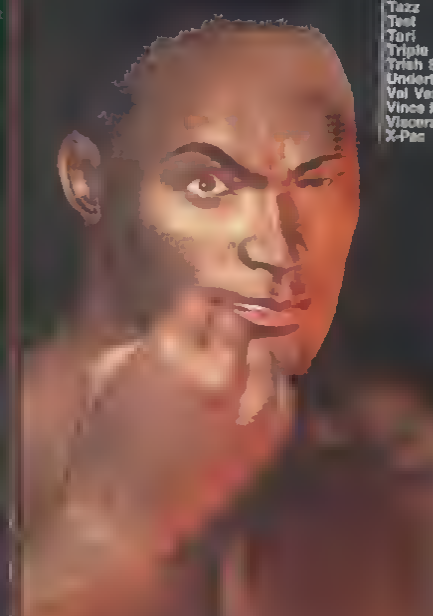
KNOW YOUR ROL

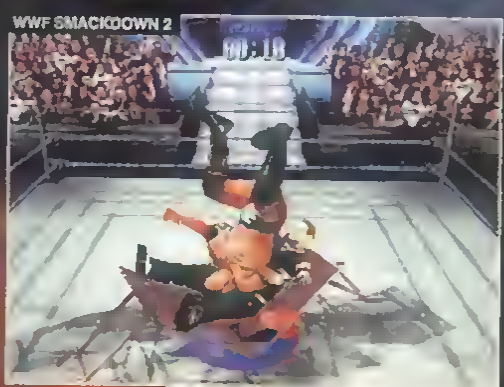






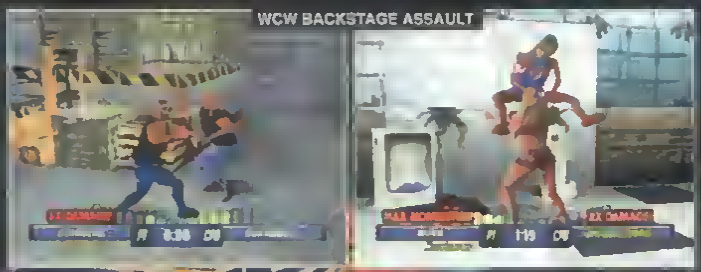
CZY NASTĘPCA SMACK DOWN!a 2 JEST LEPSZY? CZY ELECTRONIC ARTS WYKORZYSTUJE DOBRZE LICENCJĘ WCW? CHECK THIS OUT!





I nowe plansze, i nowe postacie!

Miejsca walki - gra oparta na licencji WWF oferuje niemalże to samo, co poprzedniczka. Z kolei produkt EA, jak sama nazwa wskazuje, skupia się na pozaringowych wydarzeniach - walkach na parkingu, w szatni, sali komentatorów, magazynie czy też i w widowni. A to już w pierwszym SMACK DOWN!e było... Takie podejście do tematu od razu minimalizuje dostępną liczbę różnych typów walczy. Z kolei gra THQ pod tym względem rozwala wszelką konkurencję... Ladder Match - walka z wykorzystaniu drabiny, którą można rozłożyć na środku ringu i wykorzystać jako podest do nasłoków na leżącego wroga! Oprócz tego King Of The Ring, Table Match, Hell in a Cell, Casket, Slobber Knocker i wiele innych, znanych doskonale trybów. W sumie pod względem WSZELAKICH opcji, WWF SMACK DOWN! 2 roznosi wszystkie istniejące wrestlingi, nie tylko ubogiego w tym aspekcie WCW: BA. Możliwość stwo-



WCW BACKSTAGE ASSAULT

CZY RYNEK WRESTLINGOW NIE ZACZYNA BYĆ PRZESYCONY?







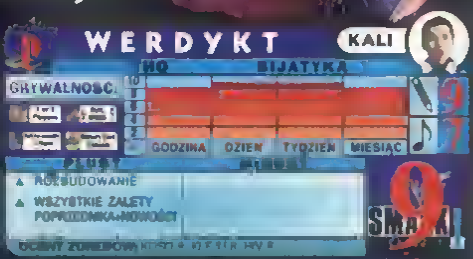


...rzania serii walk (Pay-Per-View) - kto z kim, na jakich (bardzo bogatych) zasadach ma grać, przy jakiej publ... A do tego możliwości ustalenia teamów - małych zrzeszeń wrestlerów i rozdysponowanie managerów. ...opcja tworzenia postaci powinna przejść do historii - TO SIĘ NIE MIEŚCI W GŁOWIE!!! Zawarte zostało wszystko, co do tej pory w tej kwestii wymyślono, a dodać należy do ... możliwość precyzyjnego określania wysokości ... oraz bardzo drobiazgowe definiowanie masy, szerokości i grubości mięśni poszczególnych części ciała!!! Zaprojektować też można taunty - tysiące klatek animacji do wyboru!!! AAAAAAAA!!! Zwariować można!!! Jeżeli zechcesz to zbytnio się zagłębić w dupereliść to po prostu się zatracisz! Przykładowo - Kosa będąc w Redakcji zabił jednego zawodnika przez 10 (słownie: dziesięć) godzin. Czy to nie jest chore? Jest! Ale wszyscy jesteśmy zwichrowani i takie rzeczy kochamy!

RUNDA 3: PREZENTACJA

O WWF SMACK DOWN! 2 powiem krótko: wygląda bardzo podobnie do pierwszej części, poprawiony jest tu i ówdzie (lepsze kamery), czyli całość wprawia w błogostan (no, zawodnicy są znów jacyś tacy małomówni:(

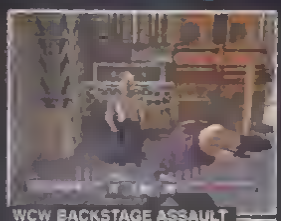




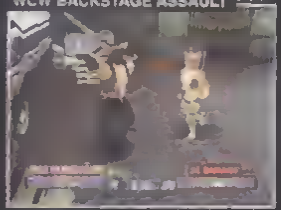
Gdy wiara staje się legendą...
PlayStation
Gwiazdka
+69 Dwie



A WCW: BA? Wiedząc, że jest to następca świetnie wyglądającego WCW MAYHEM, spodziewałem się wiele... Jak się okazało po odpaleniu gry - zdecydowanie za wiele. Gra EA wygląda znacznie gorzej od MAYHEM! Owszem, plansze są dość szczegółowe, zawierają elementy, które można zniszczyć oraz masę przedmiotów do wykorzystania w trakcie walki. Niestety, poruszanie się zawodnikami jest już dużo gorzej. Słabe tekstury wyświetlane w niskiej rozdzielczości, poszczególne członki nie raz nie trzymające się całkowicie kupy, zwalniająca czasem animacja, mało klatek składających się na niektóre zagrania... Biada, panowie, biada - ale tylko w odniesieniu do oczekiwań i zerkającego z boku drugiego SMACK DOWN!, gdyż obiektywnie patrząc, gra nie wygląda aż tak źle. Za to komentarz walk jest na wysokim poziomie: bardzo dynamiczny i emocjonalny, szkoda tylko, że w dużej części zapożyczony z MAYHEMa. WCW: BA pochwalić się jeszcze może naprawdę dobrze zrealizowaną sesją Motion Capture, gdyż niektóre rzuty przebijają swą naturalnością nawet najnowszy produkt THQ. W podsumowaniu jednak SMACK DOWN! 2 dobitnie przoduje. Zwłaszcza ostatnia runda - chyba najważniejsza. Pomimo zajmowania teraz przegranej pozycji przez WCW: BA, jest jeszcze szansa na zaskakujące rozstrzygnięcie. O wszystkim zadecyduje...



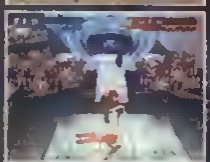
WCW BACKSTAGE ASSAULT





WWF SMACKDOWN 2





RUNDA OSTATNIA: WALKA

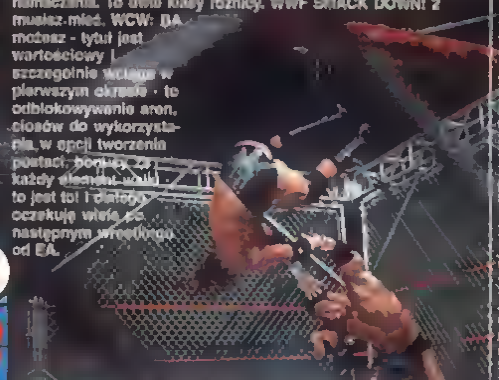
THQ opracował własny, dość prosty, ale bogaty system walki, który tu został jeszcze bardziej dopracowany. Doszły nowe postacie, a więc i nowe ciosy; wzbogacono jednak też i zawodników, którzy wystąpili w części pierwszej, a także zwiększono ilość rzutów taganych (wzbudzający kiedyś wątpliwości Dudley Death Drop wykonasz bez problemu). Nie ma jednak jakichś rewolucyjnych zmian, tylko konsekwentne dążenie do doskonałości w swoim fachu - dopracowano nawet umiejętności komputerowego zawodnika. Natomiast gra EA zaskoczyła... i to wcale nie pozytywnie! Przede wszystkim - gdzie jest tryb Multiplayer dla więcej niż 2 Graczy (jakby powiedział Śolara: "K@^&^, gdzie jesteśbeługa Multi-Tapa?"):??? Co się stało? Babcia z Koziej Wólki, tajny agent THQ, wysłała synów-sabotażystów do EA, co by libacje z developerami urządzali, pełne wzniosłych haseł, wśród których "multiplayer" przytłoczony miał zginąć? Mało tego - oni tam musieli nie tylko w gardło dawać, ale i chyba do noska jakieś wstrętne cukry-pudry wąchać, gdyż bardzo musiało programistów rozrosić - chcieli chyba jak najszybciej grę ukończyć i przez to system kolizji nie został dopracowany... Czasem, będąc blisko wroga, macha się tymi umięśnionymi łapami w powietrze, czy też PRZEZ ciało przeciwnika. Kupa! Gdyby nie te mankamenty, gra mogłaby być naprawdę interesującą - sam system wyprowadzania ciosów i rzutów jest naprawdę OK.



WCW BACKSTAGE ASSAULT

A ZWYCIĘZCĄ JEST...

Głupie pytanie, więc nie będę udzielał odpowiedzi, który wrestling jest teraz najlepszym we wszechświecie. Szkoda tylko, że pokpiono sprawę z następcą MAYHEMa. W sumie gra nie jest zła - jest dobra, ale w porównaniu do króla wymiękła bez namazania. To dwie klasy różnicy. WWF SMACK DOWN! 2 musisz mieć. WCW: BA możesz - tytuł jest wartościowy i szczególnie wciągnie w pierwszym okresie - to odblokowywanie aren, ciosów do wykorzystania, w opcji tworzenia postaci, bonusy za każdy element walki - to jest to! I dlatego oczekuję wiele po następnym wrestlingu od EA.



KTO JEST W STANIE POLICZYĆ CAŁKOWITĄ MASĘ MIĘŚNIOWĄ WSZYSTKICH ZAWODNIKÓW Z OBYDWU GIER?



Lista dostępnych postaci w WCW BACKSTAGE ASSAULT:

Asya
A-Wall
Sam Bam Bigelow
Big Vito
Billy Kidman
Booker T
Bret Hart
Brian Adams
Bryan Clark
Buff Bagwell
Capt. Rection
Chris Candido
Chris Kanyon
Corporal Cajun
Crowbar
Daffney
David Flair
DDP
Diaco Inferno
Don Harris
Doug Dellenger
Elizabeth
Eric Bischoff
Evan Karagias
Goldberg
Hulk Hogan
Jeff Jarrett
Jimmy Hart
Johnny The Bull
Kevin Nash
Kimberly
Konnan
La Parka
Lance Storm
Lt. Loco
Major Gunns
Mekuna
Mike Awesome
Moma
Mr. Hancock
Norman Smiley
Ray Mysterio Jr.
Ric Flair
Rob Harris
Scott Hall
Scott Steiner
Sgt. Buddy Lee Parker
Shane Douglas
Shane Helms
Shannon Moore
Sid Vicious
Stevie Ray
Sting
Tank Abbott
The Total Package
Torrie Wilson
Vampiro
Vince Russo

Pita

MUPPET MONSTER ADVENTURE

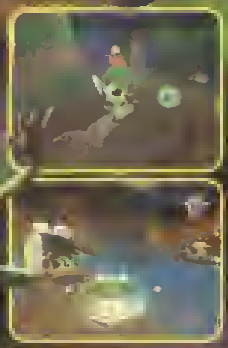


MOJE TRZY GROSZE

Czerpiąc z klasycznej formuły zamiast w zabawę do jajcarstwa. Kiedy jednak mowa o tak portalowej zręczności, jaką jest MMA, to nie ma usprawiedliwienia. Niemal wszystko w tej grze jest rozczarowaniem ze SPYRO - zamiast skupienia z krystalizmem wyskakują tak zwane! Cel to zamiast II tymczasowo, ale nie w ze mną Platynowa Gwiazdko!. I wiń mnie, czy kiedyś mógł pomyśleć na wykorzystanie wyjątkowych zadań w SPYRO, czy w nie mógł. Chcę z drugiej strony - MMA jest skazana na sukces. Z uwagi na wtórność ich zanim liczyć. Jednak za wysoką ocenę

Koso

★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆



Kermit jest świetnym wujkiem, toteż postanowił wyruszyć w wakacyjną, szaloną przygodę wespół ze swoim bratankiem - Robinem. Oczywiście w samolot wsiadła z nimi cała reszta telatajstwa, znana doskonale widzom serialu komediowego śp. Jima Hensona. Gdy ekipa przybyła do wymarzonego zamku, szlag wszystkich trafił - zostali zamienieni przez "złe szkielone" w potworne maszkary. Doz czwanku z zadymy wyszedł jedynie Robin, który postanowił ruszyć wujkowi i reszcie załogi z krucjatą...



Robin biega po opętanych przez złe siły zamkach, cmentarzach, lochach i innych nieprzyjemnych okolicach, celem zbierania różnych pierdół. Wyposażony został przez zdrową kopniętego Pepe (to szalenisc a dziwnym, kujawskim akcencie) w rękawicę energetyczną (a'la WILD 9), którą potrafi tak przyłożyć, że wróg dławi się własnymi smarkami, a i bojowym krzyknąć, niczym Crash, lubi zaskoczyć. Nie bez przyczyny napisałem o Crashu, bowiem MUPPET MONSTER ADVENTURE jest platformówką 3D czerpiącą garściami z kultowych pozycji tego typu na PlayStation. Dzięki swoim zdolnościom, Robin rozwala mnóstwo skrzyń i innych artefaktów, dzwi, ujawnia sekretne przejścia i przedmioty w nich ukryte. Aby mu w tym pomóc, musisz wykazać się małpią zręcznością i spostrzegawczością, bowiem kamera ukazująca akcję potrafi płatać figle. Bardzo dobrze zaprojektowane zostały poziomy. Tzn. nie porażają ilością napakowanych dziwactw, nie są też specjalnie wymyślne, lecz dobrze wykombinowane, nie i nietrzymano tu wybitnie upierdliwy, choć mobilizujący system. Otóż musisz równo jechać ze zbieraniem tokenów, gdyż tylko w ten sposób uzyskasz dostęp np. do lokacji, z której wskoczysz na jakiś pomost, z niego dotrzesz do tarczy strzelniczej, po pacnięciu w którą spod ziemi wyjadą schody, a po wyjściu na które otrzymasz bonusową umiejętność. Kumasz? Jedno ogniwo jest ściśle połączone z drugim i bez skrupulatnego wykonywania zadań nic nie wskórasz. Co do umiejętności, to tych jest sporo, oczywiście kolejne dochodzą w miarę postępów w grze. Robin wspina się po murach, nurkuje, niczym hrabia Dracula rozpościera skrzydła i szybuje, zapodaje świetne ciosy karate lub przekłacza się w osiłka pokroju Golema itd. Podczas wykonywania każdej ze zdobytych umiejętności transformuje się na moment w jakąś kreaturę, co jednak nie wzbudza podziwu.





Podziwu nie wzbudza również wykonanie gry pod kątem graficznym (a kamerze już napomknąłem) - mierzi niezbyt rozległa paleta kolorów i poskąpienie poligonów. Engine generalnie nie jest najwyższych lotów. Oj, widziałem masę o wiele lepiej prezentujących się platformerów, a ten jest średniakiem w tej materii. Do gustu przypadła mi za to jajcarsko zaaranżowana ścieżka dźwiękowa, opierająca się rzecz jasna na znanych z serialu motywach; już wyobrażam sobie instrumentalistów - zgraja idiotów z zarośniętymi łapami, wytrzeszczonymi oczu i kupiącą dziurą, hihihi!

Ocenę końcową przyznaję z wielkim bólem, bo gdyby dopracować grafikę i kilka szczegółów, to gra zasługiwałaby na co najmniej 1 "oczko" wyżej. Liczące 24 poziomy przygoda momentami potrafi wkręcić, podłazić się za sprawą licznych puzzli, rozbawić bossami (oczywiście w ich roli banda opętanych przyjaciół), aczkolwiek kuleje tu dynamika rozgrywki. Cieszę z kolei liczne mini gry (np. motyw z działkiem obrotowym - widok FPP i naparzanie do kur desantowych:)), jak i humorystyczne motywy, np. zaprzągnięcie Beakera (to ten, co gada "bi-bi-pi!") za latającą torpedę, hihihi! Szkoda, to mogła być świetna gra, a taką nie jest. Mimo wszystko polecam Ci obczajenie tego tytułu, bo platformerów ostatnimi czasy niezbyt wiele, choć SPYRO 3 czai się za rogiem...

WERDYKT

HIV



GRAFIKA: 4 5 6 7 8 9 10
DŹWIĘK: 4 5 6 7 8 9 10
GRYWALNOŚĆ: 4 5 6 7 8 9 10
TRWAŁOŚĆ: 4 5 6 7 8 9 10
ORYGINALNOŚĆ: 4 5 6 7 8 9 10

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY:
- JAJCA
- MOBILIZUJĄCY SYSTEM ZBIERANIA PIERDÓŁ

MINUSY:
- WYKONANIE
- NOŻE ZNUŻYĆ

OCENY ZBIRCZE:

6

Pita



TIP

TOMB RAIDER CHRONICLES

Myślałeś, że z Larą koniec, że tak po prostu zginęła? Ha! Nie tak prędko.

Dwumiesięczne zakończenie czwartej części TOMB RAIDERa, kiedy Lara - teoretycznie - ginie przygnieciona w świątyni Horusa, doprowadziło do ożywionej dyskusji, czy aby na pewno jest to koniec przygód najbardziej seksownej (ponoć...) archeolog świata. Sam tytuł wyraźnie wskazywał, że to już "the LAST revelation", ale nie chcesz mi chyba powiedzieć, że kupiłeś tę bajeczkę EIDOSu... No bo jaki jest sens pozbywać się złotej kury, uśmiercać jedną z najbardziej znanych i lubianych postaci w historii gier wideo? To tak, jakby Sega soczystym kopem potraktowała Sonica, a Nintendo w podobny sposób obeszło się z Mario... I jedynym pytaniem, na które można było próbować sobie wówczas odpowiedzieć, to nie to, czy kolejna część gry się ukaże, tylko w jaki sposób Lara wyjdzie bez szwanku spod gruzów świątyni...

LARA - ŻYJESZ?

"Piątkę" otwiera interesujące intro - wszystko dzieje się trzy dni po "śmierci" panny Croft, na symbolicznym pogrzebie w jej dworze. Dostrzec tu można wiele dobrze znanych twarzy, jak choćby Pierre a, Jean Yves czy Van Croya (znanych pod warunkiem, że grałeś w poprzednie części). Po chwili przenoszą się oni do środka, do domu Lary, gdzie przy stole zaczynają wspominać jej dawne przygody. Fabuła, co oczywiste mocno nawiązująca do wydarzeń z TR4, jest jak na mój gust nieco naciągana, aczkolwiek z punktu widzenia marketingowego - znakomita. W dalszym ciągu nie wiadomo, co tak naprawdę wydarzyło się w świątyni Horusa, co aktualnie dzieje się z naszą bohaterką i jak potoczą się jej dalsze losy. Trzymanie w niepewności - to sprawdzona i skuteczna forma przyciągania Gracza

ŚWIAT PIĘKNY JEST...

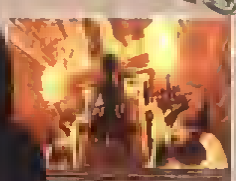
TOMB RAIDER CHRONICLES podzielono na cztery oddzielne epizody, właśnie owe historia, wspominane przez znajomych Lary podczas stypy. Pierwsza przeniesie nas do stolicy Włoch, Rzymu, drugą zaliczymy w rosyjskiej bazie łodzi podwodnych. Dalej jest Irlandia, gdzie przychodzi nam kierować poczynaniami młodej, kilkunastoletniej Lary, ostatnią budynek korpo-

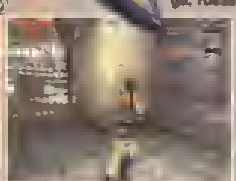
Te same obrazki (co Boga, urodzicie się w nich czy jak?!), te same kroki, podobne lokacje. Pewoli mam dość...

racji Van Croya. Jako że każda z tych przygód cechuje się jakimś charakterystycznym motywem, mocno nawiązującym do poprzednich czterech części, niejako naturalnie dodaje to TRC specyficznego smaczku. Tylko czy to wystarczy? Ja się pytam panów z EIDOS - co z klimatem, zatraconym już tak dawno temu?! Nie ma się co oszukiwać - zastosowanie, czy też raczej próba zastosowania swoistej kompilacji poprzednich TOMB RAIDERów, nie wypadła wcale zbyt szczególnie. Brakuje spójności, połączenia wszystkiego w logiczną całość - każda z przygód daje się skończyć przy pomocy z góry ustalonych, charakterystycznych dla niej i TYLKO dla niej elementów. Kherm, czekaj, bez sensu chyba cos nakreśliłem (cose, w takim razie powinieneś bez trudu zajarzyć...), zatem raz jeszcze, pod innym kątem Ci to zobrazuję: jeśli w takiej na przykład Irlandii zabawa wymaga dobrej orientacji w terenie i ciągłego skakania po skałach (trochę uogólniam, ale naprawdę tylko trochę), tak w pozostałych trzech "światach" owe dwa elementy potraktowane zostały marginalnie. Odnosi się przez to wrażenie, że po skończeniu danej przygody, rozpoczynasz jakby nową grę, startując niejako od początku. [illegible], które były intencją twórców, zapewniam Cię jednak, że odniesiesz podobne do mojego wrażenie - TRC nie posiada przez to duszy, o klimacie nie wspominając...

NOWE NIE ZAWSZE ZNACZY DOBRE

Lara, jak to Lara - wspina się, skacze, biega, rusza zgrabnie tyłkiem i zahacza zde-



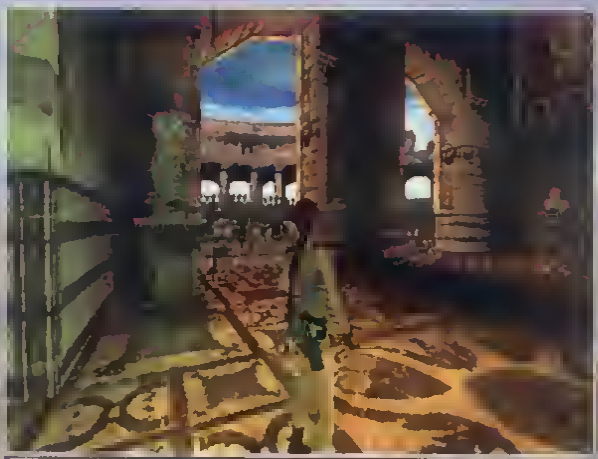




rzałami o ścianę. Czy może robić coś więcej? Hmmm, z pewnością... W TRC nie obeszło się bez nowych ruchów i umiejętności, jak również większej interakcji z otoczeniem. Nasza bohaterka potrafi spacerować po linie, nauczyła się skradać (co by zresztą przeciwników "od tyłu", cichaczem), dostała celownik laserowy do swojego rewolweru, a także przeszukuje różnego rodzaju szafki i szuflady. Niezle - powiesz, zwłaszcza ten motyw ze skradaniem, tylko czy na to czekaliśmy całutki rok? Nie chcę spekulować, jednak wydaje mi się, wręcz jestem tego pewien, że zastosowany po raz piąty, i mocno już w związku z tym przestarzały, engine, po prostu nie jest w stanie pozwolić na więcej. Bądź co bądź przy okazji części trzeciej słyszałem coś o tym, jakoby szykował się przełom, rewolucja i w ogóle cuda na kiju (włącznie z Multiplayerem!). Tymczasem do sklepów trafia edycja numer pięć, e wnoszących coś prawdziwie nowego zmian jak nie było, tak nie ma.

GIUST Z WIĘKSZEJ ILOŚCI POLYGONÓW?

W poprzednim akapicie zahaczyłem nieco o temat engine u, w tym posteram się go omówić pod kątem grafiki. Wprawne oko dostrzeże kilka drobnych, z pozoru nieistotnych zmian, mających jednak duży wpływ na ogólny obraz nowego TOMB RAIDERa. Jak zwykle, większość uzyskanych polygonów poszła na Larę - co by ją bardziej zaokrąglić, uwypuklić, e i na twarzy wydatnie poprawić. Podobe mi się też kolorystyka pomieszczeń w kilku lokacjach,

















Tak, minęło już pięć lat odkąd świat ujrzała pierwszą część TOMB RAIDERa. Czy tylko EIDOS tego nie zauważa...?

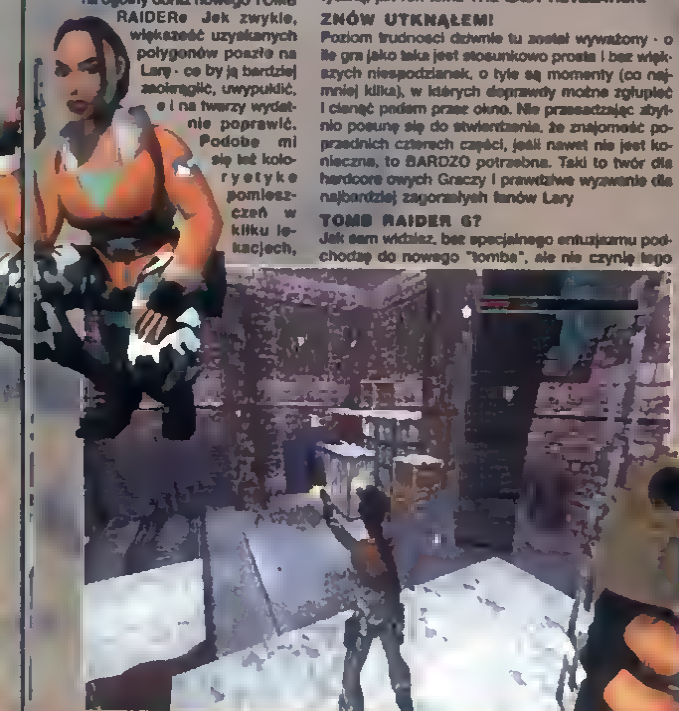
zjechać natomiast muszę ludzi odpowiedzialnych za architekturę i budowę poszczególnych poziomów. Pokpiliście panowie (i być może panie...) sprawę, jako że większość etapów jest zupełnie bez wyrazu - co za wspaniałymi freskami na ścianach świątyń, co ze środkami lokomocji a la sluzer czy buggy? I czemu poruszać się przychodzi teraz na tak małym obszarze? A generalnie, nie wnikając w szczegóły i drobne niuanse, TR5 poziomem graficznym prezentuje klasę niemal identyczną, jak rok temu THE LAST REVELATION.

ZNÓW UTKNĄŁEM!

Poziom trudności dziwnie tu został wyważony - o ile gra jako taka jest stosunkowo prosta i bez większych niespodzianek, o tyle są momenty (co najmniej kilka), w których doprawdy można zgłupieć i ciernąć padem przez okno. Nie przeskakując zbytnio posunę się do stwierdzenia, że znajomość poprzednich czterech części, jeśli nawet nie jest konieczna, to BARDZO potrzebna. Taki to twór dla hardcore owych Graczy i prawdziwe wyzwanie dla najbardziej zagorzałych fanów Lary

TOMB RAIDER 6?

Jak sam widzisz, bez specjalnego entuzjazmu podchodzę do nowego "tomba", ale nie czynię tego też powodu. Jako zagorzały fan, wręcz tanetyk przygód Lary, zwyczajnie rozczarowałem się kolejną odsłoną jej przygód. Początkowo chciałem nawet ocenić ją "oczko niżej (kolejne poziomy nieco zmieniły moje nastawienie etąd "siedem"), co bardzo wymownie obrazuje TOMB RAIDER CHRONICLES. Szkoda, pozostaje teraz tylko czekać na część szóstą - ta uderzyć ma już w przyszłym roku, najprawdopodobniej na PS2, z podtytułem "The Next Generation" Grzmi obiecująco, nie.





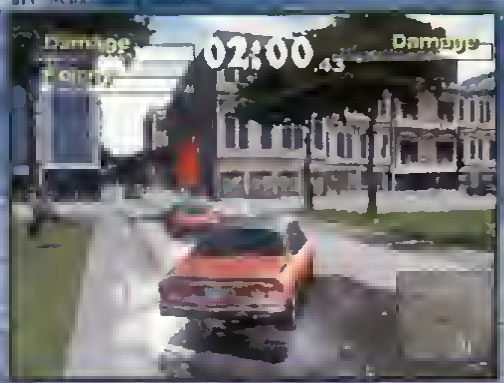
DRIV

szula
na

Respekt. Można go "mieć", "czuć" lub nim "darzyć". Zatem ludzie darzą nim innych ludzi i różne rzeczy, ja m.in. własnego słusieka. Większość facetów myje ręce tuż po tym, jak odda urynę, podczas gdy ja czynię to jeszcze zanim dotknę pisiorka! Mniejsza o to, gdyż na spisanie moich "żywiołowych zasad" zabrakłoby miejsca... Szanowałem REFLECTIONS za pierwszą część DRIVERa, gdyż wspomniano gra emanowała innowacyjnymi rozwiązaniami, ale za DRIVERa 2 chętnie "zafundowałbym" [illegible] komuś kastrację... Obietnicom [illegible] a co z nich wynikło - przeczytasz.

Wasz [illegible] wcielić się po raz [illegible] Tannera, i z nim śledzić [illegible]. Tym razem chłopczyna jawnie [illegible] z pasmi i najwyraźniej jest mu z tym dobrze. W skrócie myślowym przedstawię, iż gra opowiada o pościgu Tannera za Vasquezem [illegible] czarny [illegible]), który w kehlu [illegible] zakładnicę tarła (ryj skuty na kwaśne [illegible] całość niezwykle jest rozbudowana wstawkami dopowiadającymi [illegible] także filmami FMV m.in [illegible] zajmuje 2CD). Zabawa została [illegible] na kilka trybów, z czego najbardziej [illegible] interesującym jest Undercover. Tak jak w "jedynce", [illegible] przez "górę" polegają najczęściej na dostarczeniu z punktu A do B. Zdarzają się także mniej schematyczne [illegible] których wypada śledzić delikwenta, informujący o zachowaniu odległości, miejscami kolejkę czy też np. taką w której jadąc obok pociągu należy go wyprzedzić, wjechać przed nim na most i tam właśnie [illegible] furę. No wiadomo, spore nadzieje pokładałem w możliwości "spacerowania" Tannerem po miastach, celem przeszukiwania się do różnych lur i wyciągania od rzezimieszków cennych informacji. Z drugiego motywu nici, natomiast lupanie wozów i komentarze poszkodowanych na motyw nie wąski (GTA w 3D! Ludziska wypadają z aut z hukiem, hihihe!). [illegible] okropnie, że po wyjściu z pojazdu [illegible] bela i nie pierdzi, ale ponoć [illegible] na mieć wszystkiego na raz. Co prawda koszula tkwi na nim piękna (model "zawacki"), "gang" drogi i gustowny, ale z takim ryjem małpy powinny przyjąć go do rodziny bez ewoków zdań. W związku z taką możliwością, Tanner zakłada ładunki wybuchowe, rozbraja tykające, otwiera bramy wjazdowe (również te podnoszone), kradnie auta (to najlepszy patent - można wziąć dosłownie każdy wóz). Oprócz Undarcavar występują także opcje Free Ride (eksploracja otoczenia i oglądanie zakłami) oraz Driving Games, a w niej kilka mini gier (pościgi, Checkpointy, zręcznościówka oraz wspaniały Survival)

Jak już zapewne wiesz, na potrzeby gry odwzorowano 4 miasta. Chicago, Havana, Las Vegas i Rio de Janeiro. Naturalnie różnią się od siebie diametralnie, natomiast pragnę Cię poinformować, że na gremlie oklaski zasługuje ich rozbudowanie (gabaryty bezsensu pokaźne). Pełno w nich serpentyn, wiaduktów, zjazdów (także takich z autostrad - można się pogubić!), jeszcze więcej przecznic, skrótów wszelakiej maści, rond, łuków... No właśnie - de facto naresztę możesz się cieszyć z łagodnych zakrętów, a nie tylko podziwiać także osiągające wartość 90-stopni, w dodatku wiele szykan uświadczysz. Co więcej, znajdziesz także liczne monumenty, fontanny, parki i muzea, a jak się uprzesz, to i charakterystyczne budowle (np. brodaty "Jezus" w Rio de Janeiro, w Vegas brak pykającego Marlboro-mana:(. Wszystkie miasta tętnią życiem - mowa oczywiście o sygnalizacji świetlnej itp., ale i o zachowaniu kierowców (element poprawiony) - po lekkiej stłuczce wysiadają na trawę, "z urzędu" przestrzegają [illegible] i są w miarę cwani. Jeśli z kolei zbijesz tatusia (kogoś i w ogóle klęska żywiołowa), po czym opuścisz miejsce zdarzenia i wrócisz nań za kilka chwil, być może jeszcze ujrzysz skutki zaniedbania (np. niezgrabnie cofające autobusy:). W każdym mieście [illegible] charakterystyczne, zróżnicowane samochody, nb. dostępne po ukończeniu gry. Cóż zatem w



MOJE TRZY GROSZE

[illegible] - i to z jakim hukiem! Nowe miejsca w nowych miastach, możliwość przemieszczania się po własnych nogach a co najważniejsze - możliwość jazdy [illegible] wszędzie i wszystkim, co [illegible] ora dowolnego rzędu. Szkoda tylko że model [illegible] zarysowanie się stopniowo, a i spowolniłbym animacje nie co [illegible] obce.

Gamera

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆

Piła







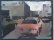
Gdybym spotkał w Katowicach ludzi odpowiedzialnych za grafę w D2, nie podałbym im ręki, gdyż zazwyczaj zapominam rękawiczek.

TIP

menu...? Klimat - krążowniki szos... Charakterystyczny wóz, jakim rozbijał się Kojak (bardzo kwadratowe lampy;), pick-upy, furgony a'la A-Team, VV Transporter, ciężarówki (prawdziwe trupy:) a'la MEDAL OF HONOR, limuzyny a'la Lincoln, autobusy, wozy pożarnicze (pół miasta możesz takim zburzyć:). Fur jest nawet nie sporo, tylko multum, wszystkie do siebie podobne jak frytki w McDonaldzie, tj. kanciaste;)...

Flagowy element DRIVERa to obecność policji. Oczywiście i tym razem mobilni stróże prawa [illegible], ale z przykrością stwierdzam, że ich algorytm SI został [illegible]. Gliniarze, jak to często w życiu bywa, są głupi, tym razem do przesady. Jeżdżą za Tobą jak psy, po sznurku, naśladując Twoje poczynania (on sam tor przejazdu!), wykazując zero własnej inwencji (Bruno Bonnell zaspał?). I już nawet nie piję do SMUGGLER'S RUN (PS2), gdyż wystarczy sięgnąć pamięcią wstecz aby [illegible] w "jedynce" gliniarze kombinowali, zmieniali pas [illegible]. Co śmieszniejsze, że są niezwykle agresywni (nie odpuszczają), dążą do zderzeń czołowych, a dodatkowo miasta patrolują "tajniacy" (nie oznakowane wozy), potrafiący zająć [illegible] głęboko...

A co z modelem jazdy, tak przecież wychwalanym w "jedynce"...? Przyznaję - jest [illegible]. Zaimplementowano jeszcze lepsze poślizgi (brak automatycznego "ręcznego" podczas ostrych szarż w zakrętach), większego znaczenia nabrał układ wspomagania kierownicy (w "jedynce" stosowanie go było konieczne tylko gdy padał deszcz, tu - ciągle), a fizyka [illegible] z założenia bardzo dobra (po zaczepieniu [illegible] mniejszym" kapcie lecą do góry), to momentami może śmieszyć ("wysokie loty"). Serce jednak [illegible] niezawodnie pracującemu zawieszeniu i [illegible] strefom zgniotu odpada[illegible]









MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

Ace

DRIVER 2 Vs SMUGGLER'S RUN Vs MIDNIGHT CLUB

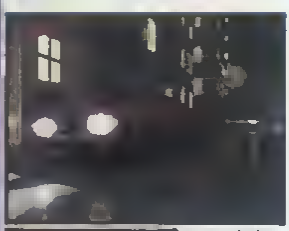






Wszystkie te gry mają podobny charakter choć różnią się od siebie diametralnie. Po pierwsze i najważniejsze: SMUGGLER'S RUN i MIDNIGHT CLUB to gry dla PS2, hiehie! A tak na poważnie, SMUGGLER'S RUN to zupełnie nowa jakość: nieograniczona swoboda w podejmowaniu decyzji, wybieraniu dróg, co i przekozaczy gliniarza. MIDNIGHT CLUB to arcade'ówka z pięknie [illegible], do której wielbiciele DRIVERa przylgną z wywieszonymi jęzorami (oczywiście akcja na podwyższonych obrotach i w przyspieszonym tempie). DRIVER 2 to klasyka PSX - we [illegible] i uznanie, ale mi [illegible] się przejadł. Podsumowując, DRIVER 2 odpada, przynajmniej w moim rankingu, zaś [illegible] SMUGGLER'S RUN [illegible] MIDNIGHT CLUB nie ma [illegible] sensu. Ta pierwsza nawiązuje [illegible] do DRIVERa 2, ta druga to arcade'owe jajka... W obu jest niezły rozpierdziel, [illegible] [illegible] dobrze zabawić. [illegible] SMUGGLER'S RUN, gdy? [illegible] z wrażenia i rozdarłem koszulę pod szyją... Ale MIDNIGHT CLUB wciągnęło mnie na dwa dni [illegible] że zapomniałem o bożym świecie i szczekałem na rodzinę spod stołu - pamiętaj o tym (szczegóły w recenzji) [illegible] - MrS!

Pila







cym kołpakom i tłuczonym reflektorom. Przyczepić można się do (nie)jamochów - np. miejący kołami, 20-metrowy autobus, hiehie!

Gdybym spotkał w Katowicach ludzi odpowiedzialnych za grafę w D2, nie podałbym im ręki, gdyż zazwyczaj zapominam rękawiczki. To, co zauważysz podczas rozgrywki spowoduje, iż pudelek pewia na swoje ulubione dziewy! Przypuszczasz, że w najgorszym przypadku grafa została nie zmieniona względem "jedynki"? Zła odpowiedź... REFLECTIONS zapowiadało lepszą oprawę wizualną, więcej szczegółów, natomiast w rzeczy samej masz do czynienia z kiczem nie z tej ziemi! Obleczeni-cacanki, a głupiemu radość... Tak ulury są blade jak menel spod b... ...sklem, płaskie wielkości pięści (tak... ...rzeń elementy otoczenia wyskakują przed mieniącym samochodem niczym świeże z cylindra ilużjoniety (czy jakoś tak). Je... ...ściana budynków ciągnie się przez ...ąsecznie, można zaobserwować ...jawiające się pojedynczo "łamieni... ...dy nagle zostać zmuszonym do ...przeprowadzenia nerwowego manewru ...nawania połączonego z ostrym skre...

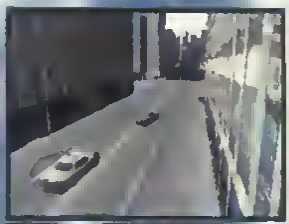


cantem, co by nie uderzyć w dopiero-co-wyświetloną ścianę imitującą drzewa! Z kolei postać Tannera biegającego po ulicach wygląda żałośnie - ruszа się niczym potrącona przez walec żaba, w skutku częściowo sparaliżowana. Do tego wszystkiego dolicz zacinające się od czasu do czasu pokazy slajdów, gdy to animacja wypluwa 2 FPS-y, ew. funduje sekundową "stop-klatkę"!!! Nie do przebaczenia! Jeśli chodzi o warstwę audio-to ciesze poprawne, zróżnicowane rykli kilkukrotnych oblanych wiązanek sprzedawczyń), sygnały dźwiękowe (w Havanie syreny policyjne brzmią jak parzące się koty), zaś muzyka to słodziutkie fiesta i fantazy pozerpywanie basem, generalnie żadna rewelacja.

Zdaję sobie sprawę z faktu, iż narzekam Ci się okropnie: "Takiej grze wystawił tak niską (relatywnie) ocenę! Kłamie!". Możesz stwierdzić, że jestem skończonym idiotą - i masz do tego prawo, zresztą nie mniej się z prawdą. Niestety, nie potrafię naginać się ... potrzebę zaistniałych okoliczności i takie rozwiązania z reguły mnie nie interesują (Hi Aga!), poza tym oceniam nie "tytuł", tylko grę. Jeśli "pierwszy" DRIVER Ci się nie przejadł, śmiało uderzaj do sklepu, gdyż "dwójka" to kawał dobrej, ale mimo wszystko rzemieślniczej roboty, na domiar złego wyglądającej jak tygodniowe rzygowiny. Ja nie uległem czarowi tej pozycji, choć wcale nie czułem się podle po jej ukończeniu. Generalnie poziom trudności jest wysoki, szczególnie 2 misje wyprowadzą Cię z równowagi (jeździ z nich pięwiem po 4 godz.). Tryb Undercover (ok. 30 misji; ucieczka - pogoń za helikopterem - wcale nie jest trudna, ale schematyczna) wyciął łącznie ok. 10 godz. z mojego życia. Do konsoli z pewnością przykuje Cię dodatkowo opcja Multiplayer, a w niej kilka trybów rozgrywki: nieobowiązująca przejażdżka, zabawa w "policjantów i złodziei", łykanie Checkpointów oraz Capture the Flag. DRIVER 2 jest owocem popełnionego spowodowanego premierą PS2 w efekcie czego został niedopracowany. Mimo wszystko polecam gdyż potrafi przyprawić o wypieki na ryjcu. A "trójka" niechaj powstanie na PS2 i będzie nawet mieszanką animacji i obrazów syntetycznych (oglądałeś "Titan AE"?). Waiting Mode...

PS: Po ukończeniu Survival, zajrzyj do Options/Gameplay).

Fur jest nawet nie sporo, tylko multum, wszystkie do siebie podobne jak frytki w McDonaldzie - i kanciaste;)...







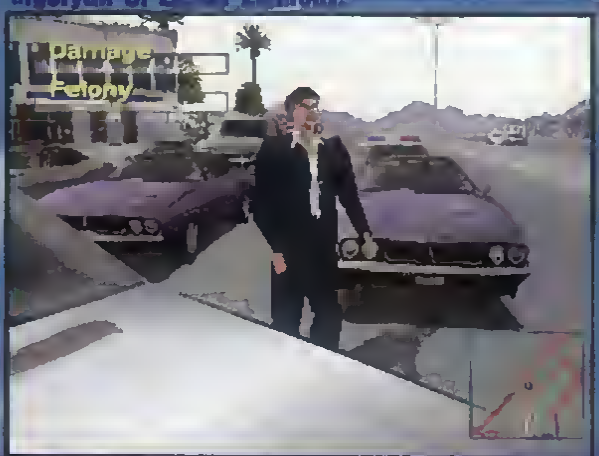
MOJE TRZY GROSZE



Silvia

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆

Flagowy element DRIVERa to obecność poli... Oczywiście i tym razem mobilni stróże prawa istnieją, ale z przykrością stwierdzam, że ich algorytm Si został zwalony.

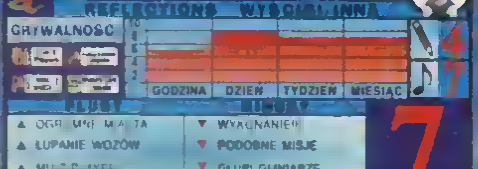


WERDYKT



HIV

REFLECTIONS WYDAWCA: INN



7

Pka

SPORTS SUPERBIKE

Gdy na linii startu panuje nerwowa atmosfera, zaś kibice skandują i ciskają wszystkim, co mają pod ręką niczym po kompromitującej "walce" Gołoty z Tysonem, zawodnik musi kontrolować napływającą do mózgu adrenalinę, co by mu łba nie rozkwaszło, a gdy kosz startera zabłyśnie odpowiednim kolorem, sprzęgło musi popuścić z umiarem, żeby z nerwów głoby nie zaliczyć na "dzień dobry"

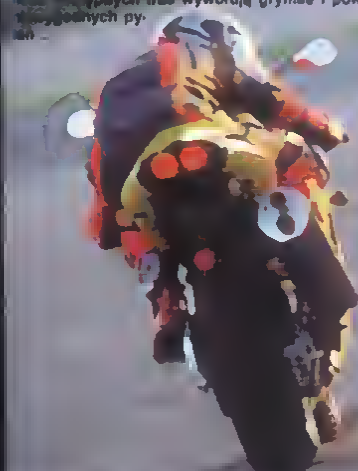
Dzięki SPORTS SUPERBIKE doznasz tekich właśnie przeżyć, gdyż jest to więcej niż średniej klasy symulator, potrafiący przykuć do konsoli. Niestety, nie na długo, o czym ze chwilę. Co mnie zdziwiło, to nie tylko brak jakiejkolwiek licencji, ale i możliwości wyboru motoru (tylko 1l) lub klasy pojemnościowej. Po wejściu w opcje wyścigowe - kolejne niespodzianka. Oprócz dwóch trybów praktyki, znalazłam tu jedynie Single Race. A teraz dane główne... Otóż dostępne są jedynie 4 trasy!!! OP Europy, Południowej Afryki, Japonii i Indonezji - jak na mój gust, MIDAS pięknie nadstawiło ciała, toteż kopa dostanie adekwatnie potężnego.

Na szczęście rozgrywka jest w miarę rajcująca. SPORTS SUPERBIKE to symulator z krwi i kości. Można co prawda włączyć wszelkie asysty (hamowanie, skręcanie i inne ułatwienia), ale mija się to z celem. Do tej gry nie możesz podejść jak do arcade'owej jatki, jako właśnie symulatore weń upetruj. O ile na niższych poziomach trudności zniszczenie nie mają odniesienia w jeździe, tak w przypadków Semi Pro (i wyżej - Ace) znacząco zmieniają mobilność pojazdu, czy też ekutecznoć układu hamulcowego. O glebę i żarcie asfaltu nie ciężko, zaś idioci sterowani przez komputer są sadystami - taranują Twój turlający się zewłok, w efekcie kończąc wcale lepiej. Ta gra ma klimat i wyzwoli w Tobie ducha walki.

Nabagatelny wpływ na klimat ma widok z owiewką i zegarami, drżący ekran, zaś w sferze symulacji - uślizg tylnego koła, notabene potrafiący doprowadzić do szewskiej pasji. Model jazdy został tu uchwycony z wyczuciem, czego nie sposób powiedzieć nt. kolizji i wykonania gry pod kątem graficznym. Niestety, pikseloza jest uplerdliwa do tego stopnia, że początkującego użytkownika systemu, żądnego mocnych wrażeń, odrzuci od ekranu TV z taką siłą, że zapomni jak ma na imię. Generalnie engine nie jest najwyższych lotów, a i framerate wypada blado.

Wiem, po przeczytaniu recenzji MOTO GP (PS2), którą popełnił Ace, masz pełne gacie, ale musisz jeszcze trochę wytrzymać; no, chyba że nie krępujesz się z wyrzucaniem "balastu" na środku ulicy). Jakie konkluzje płyną z mojego przesłania? Jeśli nie lubisz symulatorów, to musisz się przeprosić z MOTO RACE 3, gdyż - jak powiada Kujot - "nie każdy lubi wyścigi, w kt[illegible] należy hamować". Pomijam głębię wypowiedzi tego gościa, fakt jest faktem - tu musisz hamować, [illegible] czy nie...

Mam już dość wypieprzania [illegible], radzę Ci wypożyczyć daną pozycję. Wiem, wiem, że SPORTS SUPERBIKE to nie perła. Gra [illegible] jest w porządku, ale jej wykonanie i [illegible] wywołują grymas i powodują zadawanie [illegible] py.



MIDAS pięknie nadstawiło ciała, toteż kopa dostanie adekwatnie potężnego...









MOJE TRZY GROSZE

Ta gra to jakiś totalny nieporozumienie. Beznadziejna oprawa, strasznie mydlisty image i powietrzem do przychylnej bramy jest fizyka i system kolizji. Ech, czuć mi się wydaje, że powinienie na naszego PSX a nawet więcej takich "bitew". Wielkie firmy przechodzą na PS2, a pospolstwo próbuje zapełnić rynek takim właśnie śmieciem... HIV ma racje. Ta gra to kupa i tyle. Samora, redaktorzy herabek, stwierdził, że MX jest lepszy niż MOTO GP na PS2. Z czego oczywiście żadnej się nawiązki (ty ćwoku, i co ci probiaz, hi)

Ace



★★★★☆☆☆☆☆☆

WERDYKT



HIV

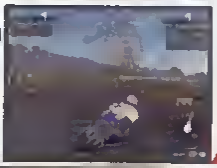
5

OCENY ZEWNĘTRZNE:

NAMCO po raz kolejny pokazało klasę - MOTO GP jest bardzo dobrą i wymagającą grą. Czadowe wykonanie idzie w parze z olbrzymią dawką grywalności, która powala niczym niemowlęcy cios „Żelaznego Mike".









moto

[500GP w USA]

AMCO po raz kolejny uderzyło na PlayStation 2, wypuszczając konwersję swoich arcade owych wyścigów pt MOTO GP, za co "dźwięczny" żem jest jak cholera. Nie dane mi było zagrać w wersję automatową, ale po małym "śledztwie" miałem już nieco danych na jej temat. Automat oferuje do wyboru tylko trzy trasy i tyleż samo maszyn, co, sam przyznasz, nie jest ilością oszałamiającą. Całe szczęście, że żółci bracia doszli do wniosku, że wersja Arcade to nie to samo co szpil, który przeznaczony jest na konsole [illegible] jednio dopasili grę. Popatrzy-

Teraz można [illegible] trzech, a pięciu realistycznych torach - [illegible] Paul Ricard, Suzuka, Donington Park [illegible] Liczba dostępnych maszyn wzrosła [illegible] nia - jest ich dobre kilkanaście marek. Wszystko ściga na licencji, co tylko zasmakuje spotyk. Gra jest trudna i wymagająca, przez co nie każdemu może się spodobać (np taki Kujot czy Ścisła nie lubią hemowić, więc się bardzo denerwowali przy MOTO GP [ale i tak mi się podoba - Mr.Ś]). Wszystkich, którzy lubią sobie ot, tak pojeździć, muszę rozczarować - nie ten adres. Szpil jest, że tak powiem, mocno "technicany". Zapomnij o bezmyślnej jeździe "byle do przodu", tu musisz rozpracować każdy zakręt z osobna i konsekwentnie pokonywać kolejno okrążenia toru. Ale że tak na wstępie, żeby później nie było żadnych "ale".

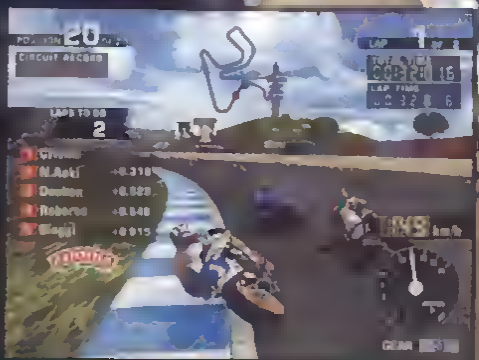
MAMO, KUP MI "MOTORA"!

Najpierw jeden z najważniejszych organów - opcje. "Siostro, skoczysz proszę". Hmm, Ee my tu mamy... Standardowe, nie wykraczające poza normę rozmiary. Arcade powierzył moje przypuszczenia - możliwość rozegrania pojedynczego wyścigu wraz z wyborem toru, maszyny i poziomu trudności. Żadnych zmian genetycznych, wszystko w porządku. Spójrzmy dalej... Season. Już gdzieś to widziałem, ale trzeba zaaprobować. Season składa się z serii kilku wyścigów - startujemy z najniższej klasy [illegible] (znanej jako "D". Aby odblokować trzy z klasy najwyższej, czyli "A", należy wygrać serię składającą się z 3 sezonów. Aby odblokować wszystkie maszyny, należy ukończyć na pierwszym miejscu wszystkie serie na poziomach trudności Easy, Normal i Hard. Czy mówiłem już, że przed wystartowaniem sezonu należy zdecydować się na styl jazdy? Nie? Przepraszam, wchodzi nam za znajomym instruktorem zrobiliśmy małą imprezkę... Są dwa modele do wyboru: Arcade i Simulation. O ile ten pierwszy jest w miarę "ajadliwy" dla większości (motocykl dobrze trzyma się nawierzchni toru, ogólnie łatwiej jest zapanować nad maszyną), o tyle Simulation przeznaczony jest dla prawdziwych hardcore'owców i maniaków realizmu. Tu zbyt ostre wejście w zakręt zwykle kończy się upadkiem, a prowadzenie potwora z ponad 100 -konnym silnikiem wymaga od Ciebie wysokich umiejętności. Jak na razie organy wewnętrzne nie wykazują daleko idących zmian, spójrzmy więc dalej. "Siostro, więcej świateł". Time Trial - no tak, tego można się było spodziewać, zawsze gdzieś to upchną. Nie muszę chyba pisać, o co tu biega. Ot A tego tu wcześniej nie było - Challenge, to brzmi interesująco. W Challenge mamy coś na kształt licencji z GT. Zwycięskie pokonanie próby

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] HIV

★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆



Lubisz szybkie maszyny? Kochasz motocykle, a w szczególności „ścigacze"? Jeśli odpowiedziałeś TAK, to ten szpil jest właśnie dla Ciebie. Pamiętaj o MOTO GP, wyryj sobie ten tytuł na ścianie, czole albo na czym tam chcesz i czekaj, bo warto!









gp

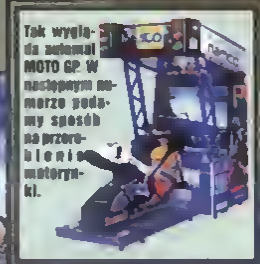
daje nam dostęp do nowych motocyklistów - Alex Criville, Carlos Checa, Takuma Aoki to tylko kilku gości z całej tej ferajny. A na odblokowanie czeka jeszcze kilkunastu delikwentów. Oprócz samych pilotów możemy zdobyć fotki, które przedstawiają fragmenty torów i zawodników (coś na wzór galerii z Soul Calibur). Niestety, zdjęcia są zdecydowanie zbyt małe i ogólnie bezsensowne. Później jest lepiej... Co powiesz na możliwość jazdy gościem o imieniu Klonca? Znasz skądś tego kolesia? To bohater jednej z gierek NAMCO - klient wyglądem powala (trzeba zobaczyć jak mu uchole powiewają)!!! Aby odblokować wszystkie ukryte bonusy, należy pesmakować wszystkich możliwych trybów gry, co wydaje się chlubnym obowiązkiem, przedłużającym żywotność gry. Oczywiście nie mogło zabraknąć opcji zabawy dla 2. Graczy. Szkoda tylko, że gry na torze tylko [illegible]ny, na dodatek trybu z dwiema pustkami. .

I JAK TO WYGLĄDA?

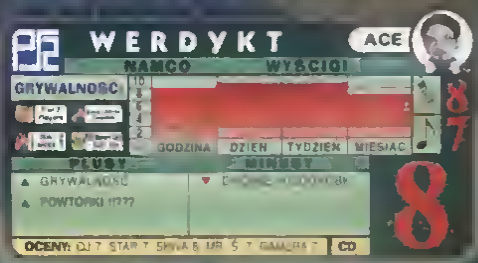
Grafika, jak na możliwości PS2 nie prezentuje się może oszałamiająco, co nie znaczy jednak, że jest zła. Wystarczy spojrzeć na modele maszyn i samych motocyklistów. Motory, znane poniekąd z trasy Grand Prix wyścigów, wyglądają rewelacyjnie. Zachowano oczywiście oryginalne barwy teamów (np. Repsol Honda) i postarano się o agresywny kształt maszyn. Każdy z zawodników jest łatwy do rozpoznania, kiedy zbliżamy się do delikwenta podczas wyścigu, konsola pokazuje na chwilę nad przeciwnikiem jego zdjęcie i nazwisko, tak więc wiemy "z kim mamy przyjemność". Skoro już jesteśmy przy motocyklach to warto napisać słówko na temat animacji zarówno maszyny, jak i zawodnika. Fecit świetnie balansuje ciałem, gdy "wrzuca" motocykl w zakręt, a pracujące zawieszenie to [illegible]. Przykł nurkuje przy ostrym hamowaniu, motocyklista wstaje i przyjmuje opór powietrza "na klatę", tak aby zwiększyć skuteczność manewru, kiedy się do zakrętu, a przy wyjściu gdy [illegible] na makes, tył maszyny siada do[illegible] połączoną [illegible]cą sztuk[illegible]. Później, na prostej kolo jedzie przez c[illegible] n[illegible]le. Rewelacja! Wszystko to dzieje się na pięciu realistycznie odwzorowanych torach - są wykonane naprawdę profesjonalnie widać, że fachowcy z NAMCO odwalili kawał niezłej r[illegible]ty. Razi jedynie wykonanie "pobocza" - poł[illegible] tr[illegible] są ścierasko i troszkę psują ogólny wizerunek. Trasy spełniają pierwszy rzut oka wrażenia "surowych" dopiero po pewnym czasie zauważa się wcześniej pominięta szczegóły: mnóstwo "ciężkiego" sprzętu umieszczonego [illegible] t[illegible] ciężarówki, autokary, ambulanse poru[illegible]ające się [illegible]jące samoloty. Ale piękno grafy docenić można w pełni dopiero po ujrzeniu powtórek z wyścigu, które wykonaniem powalają! Ujęcia kamer są po prostu genialne! Mamy tu ujęcia ze śmigłowca frunącego bezpośrednio o[illegible] to[illegible] ([illegible]jący wirniki), ujęcia z wież rozm[illegible]nych [illegible] miejscach, z kamer umieszczonych tuż przy zakrętach. Rządzą ujęcia "z ręki" (!), kiedy to obraz "skacze" co chwilę korygowany przez operatora! Dodaj do tego wszystkiego płynne zoomowanie obrazu! Czasem! Słów kilka[illegible] na co warto zwrócić uwagę to rasowo [illegible]jące silniki i szum powietrza, które opływa pędzącego ponad dwie setki zawodni[illegible]. O muzyce zapomnij - ja od razu wyłączyłem to "brzdąkanie".

JAZDA NA MAKSA!

Jak już napisałem na wstępie, gra [illegible] Sprawę nieco tryb Arcade, w którym motocykl można o wiele łatwiej opanować, ale prawdziwa jazda zaczyna się na Simulsbon. Maszyna traci bardzo [illegible] i piekielnie trudno do opanowania. I [illegible], gdzie to [illegible] spotkałeś[illegible]. wyraźnie [illegible] że [illegible] się wyczynową maszynę. Niestety [illegible] mi [illegible] z modelem [illegible] się sporo



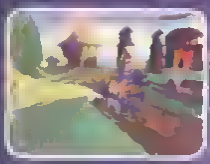


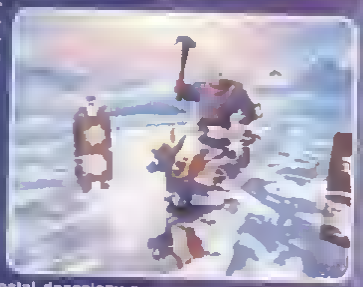


Jest taki [redacted] normalnie przeciętny smok, który sprawia, iż na samą myśl o nim - moje serce wali szybciej. Nie, nie jestem... tym, no... Właśnie uświadomiłem sobie, iż w j. polskim nie istnieje termin charakteryzujący pociąg do smoków (zoofil??). SONY wydało trzecią już część przygód smoka o kaywie Spyro, więc obawiałem się zabójczej wtórności. Oczywiście myliłam się, gdyż moje drugie imię to "Pomyłka" (z racji "Pomyłek":).



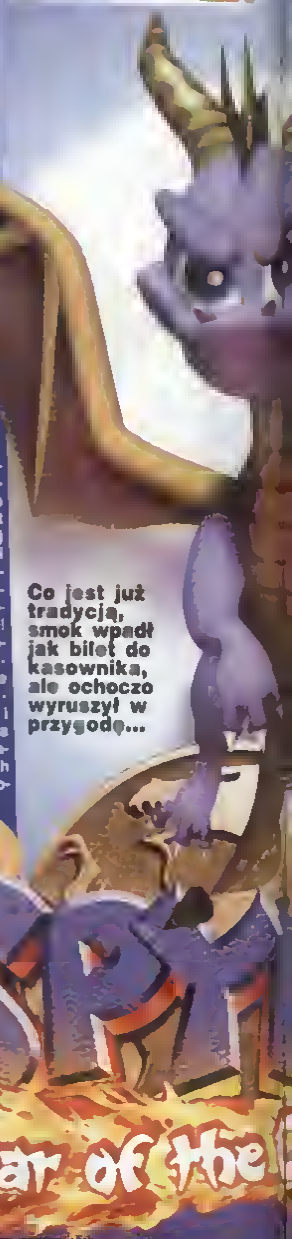
Przyznaję, iż od czasów "dwójki" głównemu bohaterowi charakterek schamiał, "goluje wyzwiskami", ale nie zmądrział nic a nic. Wciąż we łbie mu figle i przekręty, dysponuje tymi samymi umiejętnościami, no i ponownie zmuszony jest ocalić Krainę Smoków. Tym razem napaskudziła niejaka Blanca, kradnąc jaja smoków (nie zrozum mnie źle:). Co jest już tradycją, smok wpadł jak bilet do kasownika, ale ochoczo wyruszył w przygodę... za priorytet przyjmując odnajdywanie wspomnianych jaj (jedno z nich zowie się Dizzy, hiehie!).





I już lecę z superlatywami, gdyż szczędzić ich nie sposób. Poziomy gabarytowo rozwalone są poza granice przyzwoitości. Można mówić o potężnym engine'ie, ale przede wszystkim liczy się tu magia lejącego kolorowego światła i świetne, komiczne motywy. Każdy poziom został dopasowany a bonusowe mini gry, że wymienię z biegu pseudo doomowiec (!!!), Spyro w roli ochraniarza świnki-artystki parającej się jazdą figurową na lodzie (tu pojawiają się hokeiści znani z "dwójki", tym razem w roli "hooliganów":), czy też boks! Kompletnym zaskoczeniem okazało się dla mnie wcielenie tak popularnego ostatnio patentu z deskorolką! Wzorem TONY HAWK'S. , Spyro czasze triki, zasuwa po rampach i rozgniata napotkanych oponentów. Oczywiście schemat jest okrutnie uproszczony, ale zasługuja na uwagę. Identycznie jak w częściach 1 i 2, Spyro porusza się po poziomie "domowym" (Homeworld), z którego wskakuje do poszczególnych lokacji. Zasady zabawy zostały nie zmienione - zbieranie brylantów i ocalanie innych bohaterów ze szponów wściekłych przeciwników. Skoro jestem przy bohaterach, sporą innowacją jest możliwość kierowania innymi postaciami! W każdym świecie zaimplementowano co najmniej 1 poziom, w którym wchodzisz w skórę jednego ze swoich kumpli (pingwin rulz!), wykonując niejako poboczne zadanie. Debiutu doczekał się także Sparx (śmieszny glut latający wokół Twojej głowy) - zyskał na drapieżności (łyka muszki z głośnym mlaśnięciem, hiehie!), w dodatku przewidziano kilka poziomów z myślą o nim właśnie! Wspomniane patenty przypominają charakterom old-schoolowe, niezwykle proste strzelaniny - widok z góry i rzygania ogniem do nieprzyjaciół wroga! Rewelacja?









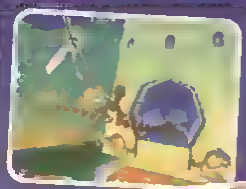
Co jest już tradycją, smok wpadł jak bilet do kasownika, ale ochoczo wyruszył w przygodę...

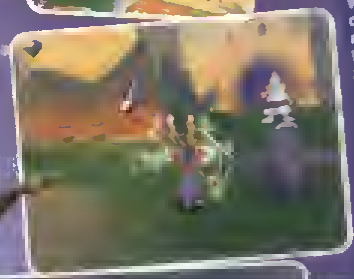
(...) choć impreza jest młodzieżowa, to jednak wtórne (cóż, developer - grupa INSOMNIAC - nie wymyślił trójkątnego kwadratu), aczkolwiek warta wydania kasy...

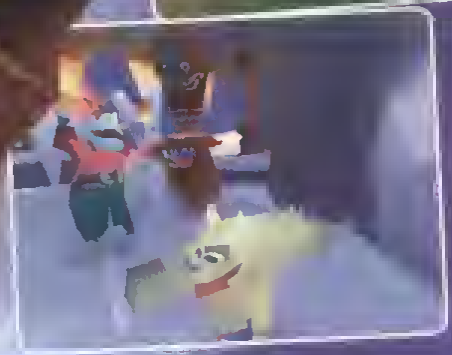
MOJE TRZY GROSZE

Nie i przyjaciel się znudzi po raz trzeci, ale oczywiście dla nas w towarzystwie przyjaciół którymi można się też od czasu do czasu zabawić. Poza tym obiektywnie zbierania świecących kamieni i trakterowanie z bykiem tego czego nie da się opisać ostatecznie. Mam tylko jedno pytanie - dlaczego już po raz trzeci muszę się borykać z tą durną kamerą?

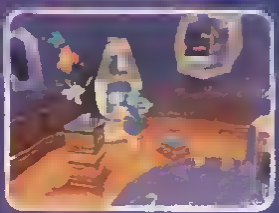
Beacon

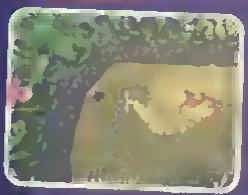






Nie - poniższy dodatek. Wspomniane elementy, nic ma to tamto, stanowią novum i zapobiegają ewentualnej nudzie. Jednak o tej nie ma mowy, bowiem akcja non stop gna do przodu.





Główne zło w grze - wielka ropucha o śmiechu przypominającym pierdnięcie - z przyjemnością skasujesz, tym bardziej, że owa dama jest pociągająca jak spluczka od sr*cza...

Jak ocenić trzecią część przygód Spyra, aby tyto dobrze...? Grając - bawiłem się wspaniale, pomimo faktu, iż to drugi sequel. W sumie usprawnień względem poprzednich części znajdziesz tu niewiele, a obecne są mało znaczące w skali trylogii. SPYRO THE DRAGON to już żywa historia, klasa sama dla siebie w kręgu PlayStation, bawi kilka pokoleń użytkowników tej platformy, w dodatku wciąż czyni to z jednakowym skutkiem. Główne zło w grze - wielka ropucha o śmiechu przypominającym pierdnięcie - z przyjemnością skasujesz, tym bardziej, że owa dama jest pociągająca jak spluczka od sr*cza... Tak czy siak, w SPYRO THE DRAGON 3 będą starać z jednakowym zaangażowaniem syn, ojciec i dziadek - to gwarantuję. Jeśli Sandra tylko nabędzie niezbędne, do owej kolekcji dodaj dwa "oczka". A wyjaśnię - choć impreza jest młodzieżowa, to jednak wtórna (cóż, developer - grupa INSOMNIAC - nie wymyślił trójkątnego kwadratu), aczkolwiek warta wydania kasy.

TIP

WERDYKT

HIV

GRYWALNOŚĆ 9

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 8

8

- NON STOP AKCJA
- MINI GRY
- PIĘKNE GRAFIKI

Z cyklu pytanie miesiąca

Jak i gdzie się bawią zg(Red.)z! PE?

HIV: Imprezy jako takie lubię organizować z pronem najbliższych przyjaciół. Uwielbiam grillowe party przy ognisku, gdy muza nawala z radia samochodowego(!), a do smacznego mięsiwa "polewają" wcale małoprocentowe trunki (drinki dla homorów!). Generalnie preferuję kameralne imprezy, a dyskoteki jako takie odwiedzam sporadycznie. Kluby i kasyny - do nich absolutnie się nie przywiązuję. U, gdzie zapoczątkuję tam czuję się dobrze (lubię to w Zakopcu! Uważam, że na zachodzie ludzie potrafię się bawić, u nas jest gnój... Gdy mam "wolne", raczej stronię od towarzystwa konsoli i generalnie gier wideo - bo świadomie rozgraniczam życie prywatne i zawodowe. Małą osłoję jest Gabriela, z którą bawię się świetnie niezależnie od sytuacji i miejsca, nawet jeśli robimę dostawcia nic (Hi Aga!) Pajęcie "rozrywka" rozumiem jak najbardziej słusznie toteż w klan domowe się zaopatrzyłem - przed tym sprzętem spędzam wiele czasu... A jeśli ale mam już ale do roboty, z nudów włączam TKJ i (hihg Survival lek brała (hea lego przeklęty Pastl.).

Myszaq: Hmm... Właściwie to wszędzie, gdzie się da... No, oczywiście to "wszędzie" powinno być duże, dobrze zagłośnione, z wywalonymi w kosmos laserami, super laskami i niezłymi DJ-ami grającymi najlepsze techno, jakie tylko można sobie wymarzyć... A tak konkretnie, to bawię się od Parady w Berlinie poczynając, przez Londyn, Amsterdam, Vodice (techno-klub "Highl") w Chorwacji, aż po naszą, wcale nie gorszą Polskę. Zawsze towarzyszą mi też super ludzie - czy to nasza ekipa (Hi Norby, Kell Aju, Szulla, Sólval, czy małej "publiczne" osoby (Hi Daria, wszystkie Gośki, Atka, Olo, Kaśka & Iaceci Warszawa, Mielno, Szczecin, Jaworzno. Łódź to miejsca warte uwagi każdego kto twierdzi, że w Polsce ale ma dużych, porządnych techno-imprez. Ja śmiem twierdzić inaczej. Jedynie we Wrocławiu, gdzie mieszkam, ale ma większej techniawki, ocalkuja się więc od czasu do czasu zastępczymi klubami typu "Killer Bluo" czy "Milenium", ale to nie to samo...

Sasza: "Za szybą" - Katowice, "Remedium" - Sosnowiec, to oczywiście dyskoteki.

Ścisra: Dobra, wyjdę na pewno na sztywniacha, ale nie chodzę na dyskoteki. Poza Rodeklcją bawię się siedząc przed moim "imperium", tzn. przed szafką z sześcioma Gensolami i TV - włączam sobie szpil na jaki mam ochotę, otwieram piwo i dobrze się bawię (ostatnia najczęściej) grając z moją dziewczyną w gry logiczne za 2 Graczy - np. S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO albo TETRIS ATTACK (SNES)). Niekiedy wychodzimy dopić się piwa na rynek w Gliwicach albo zrobić grill przed chałupą.

Loki: Wolny czas spędzam z kumplami na "spontanicznych mocno bezalkoholowych" imprezkach osiedlowych albo przed telewizorem, oglądając kumpli w ISSa (hi Owca:) Zdarza mi się też czasami "zagrillować". Dyskoteki, z przyczyn ideologicznych, omijam.

Star: Poświęcać lubię się rozrywkom umysłowym a ostatnio bardzo wciągnął mnie Magic The Gathering, przynajmniej dwa razy w tygodniu dochodzimy się w Kilku (m.in. Sasza i Bufi) w pizzerii Roma w Katowicach, aby przy "ciachu" i coli z bartami w łapach stracić poczucie rzeczywistości. Przypadki chianci tego przybytku uważę lak są nlienów i jak najszybciej konsumuję zamawiana pizzę:)



Oznajmiam powściągliwy, jestem zmuszony ujrzeniem ten rękaw w akcji, co miało miejsce podczas trzyminutowego wypadu do Monaco, przyznawałem, że jedyne, co może przyjść super heroes Infogrames (tutaj licencja "Tom Stuart") opierać się będzie na zmianie platformówki 3D, której swego czasu miałem przyjemność recenzować (TS2). Jak się okazało, moje przeczucia wzięły w łeb, bowiem ACTIVISION przygotowało pozycję bazującą na pomyśle starym jak świat (chociaż w pojęciu PlayStation), a rozkoszowanie energiczną zabawą z przygodami ludzkiego CRASHA.

Jeśli postać Bucza (głównego bohatera) nie jest [illegible] na, wyjaśniam, iż na pierwszy rzut oka wygląda on tekiego, co ta mała się z aligatorem po ciemku, potrafi zatopić brodą Titanica, zaś łapami przysłania pół Alaski. Sprytny chłopczyna to on jest, bo i w tajne zadanie został upoważniony, toteż potrafi rozpierdzielkę zdublować konkretną. Podobieństw do CB jest sporo. Wersze i najważniejsze to system prezentowania akcji - kamera śledzi poczynania głupka zza jego pleców, zaś ten, dążąc wciąż przed siebie, może poruszać się tylko po z góry ustalonej ścieżce (również rozwidlenia). Na swojej drodze spotyka całą plejadę gwiazd animacji doskonale z filmu (przyjaciele i wrogowie), między odpowiednich rozmieszczów z pomocą różnego rodzaju gnatów, rzutnie zróżnicowanego kalibru. Ma zatem niewinno łezarowe kopyta, wypatlające w ciele dziurę niczym dumdum, ew. potrafi granatem ukokać, pozostawiającym po delikwencie dół i smutne wspomnienia. Abym jednak mógł swobodnie narrację prowadzić, muszę przedstawić Ci z grubsza zasady rozgrywki, bowiem bądź świadom, iż nie masz do czynienia z bezsensowną popierdółą...

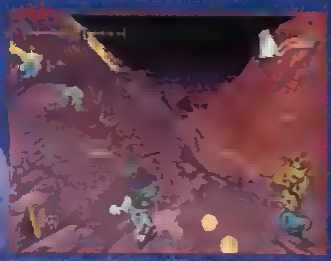
Zacznę od stwierdzenia niezbyt napawającego optymizmem - programiści nie grzeszyli pomysłowością podczas tworzenia tej gry... Odpowiedź na nurtujące Cię pytanie brzmi następująco: Wszystkie poziomy są "na jedno kopyto". Cóż to oznacza w praktyce? Otóż na początku poziomu stajesz oko w oko z jakimś zbirem. Zbir wygłasza obraźliwe kwestie pod Twoim adresem, po czym zaczyna się "wyścig". Tak, wyścig, bowiem musisz wstawić się na końcu poziomu przed zbirem. No, nie musisz, że jest to wskazane, ponieważ w takim przypadku jest Ci łatwiej kolejowi nastukać





(...) na jego widok laski mogą zdejmować majtki przez głowę, ale to by było na tyle...





(znacznie spada jego klikustopniowa odporność na przyjemne razy). Podczas przeprawy przez zakręcone poziomy, oprócz rozwalania napierających robotów, działek, smoków i innych pokrak, tych latających i na podłożu stąpających, oraz wciskaniu wideł w zady wieśniaków, musisz zbierać tokeny, które umożliwiają Ci dosiadanie wymyślnych urządzeń mających znaczący wpływ na komfort i szybkość podróży (skutery, deskorolki antygrawitacyjne itp.). "Możliwość" oznacza kupowanie - na takiej wiosnie drodze odbywa się zbieranie artefaktów (gdy nie masz na koncie odpowiedniej ilości kredytów, o zabawce możesz zapomnieć, jedynie obliżać się nań). Możesz także zbierać lepsze bronie, jak i korzystać z dobrodziejstw teleporterów, co jednak nie zawsze jest wskazane. Aby dostać swana do kolejnego etapu zabawy,





MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

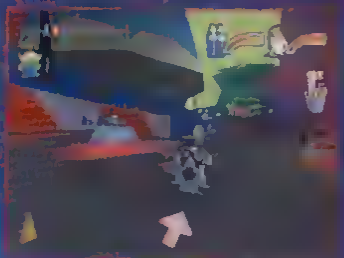
Shiva

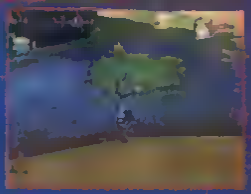
★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆

musisz posiadać określoną ilość medali. Te z kolei otrzymujesz za wykonywanie postawionych zadań (rozwalanie bossa, zabranie różnych pierdół, czasówka...). Przyznaję, iż kilkukrotne zaliczanie wszystkich levoli nudy, a łykanie medali oznacza taką właśnie konieczność. Całe szczęście, że urozmaicenie stanowią np. takie poziomy, w których non stop należy popylać na różnych ustrojstwach, czy też diametralnie różniące się środowiska pracy. Generalnie jednak zabawa jest zbyt chaotyczna, anemiczna i...

Wykonanie taj pozycji to wielka niewiadoma. Z jednej strony masz od czynienia z całkiem ładną grafiką, momentami wzbudzającą nie tyle podziw, co pozytywne wibracje, natomiast, o czym już zdążyłem wspomnieć, dynamika pozostawia wiele do życzenia. Niezbyt na miejscu są także kolizje - gdy zahaczysz o jakiś element, szing Cię może trafić (to gorsze niż nocowanie w







Buzz na pierwszy rzut oka wygląda na takiego, co to maca się z aligatorem po ciemku, potrafi zatopić brodą Titanica, zaś barami przysłania pół Alaski.

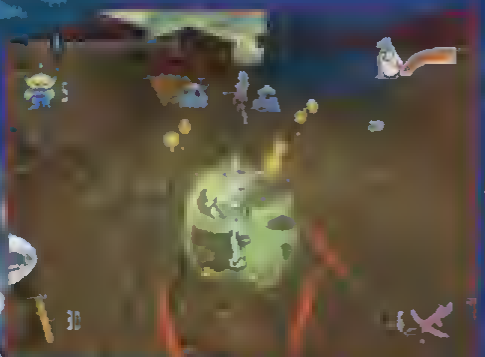
budzie:), z kolei praca kamery zasługuje na ukamienowanie, ew. podcięcie gardła i apicie krwi tętniczej (a bekając przy tym niesmacznie!). Abyś nie mówił, że wybrzydzam, wspomnę także o całkiem sporej ilości ruchomych elementów otoczenia, licznych przeciwnikach rzygających lasorami itp., a także wcale małej ilości wybuchów. Muzyka jest w porządku, efekty specjalne nie do końca.

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND należy publicznie przyrównywać do przygód CRASHa i tak właśnie oceniać. Mam nadzieję, iż uzmysłowiłem Ci, że Buzz musi jeszcze nad sobą sporo popracować, zanim po raz kolejny postanowi zgwałcić wszystkie dziewice, jeśli takowe w ogóle istnieją. Fakt, na jego widok laski mogą zdejmować majtki przez głowę, ale to by było na tyle. Możesz spróbować, ale, jak możesz wywnioskować, kładę rękę na Twoim ramieniu i z gorzkim wyrazem twarzy głoszę: "Zastanów się, synu, zanim palniesz głupstwo...". Ten platformer 2.5D utrzymany w konwencji strzelaniny nie jest pozycją złą, ale i ale wybitną.

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

Nieudana podróbka CRASHa...?







VS PlayStation 2 Dreamcast

część 1

koniec mitów

Nie twierdzę, że Dreamcast jest zły, że ma złe gry i że nie opłaca się go kupić. Chcę Wam tylko uzmysłowić, że pomiędzy konsolami Segi i Sony istnieje "niewielka" przepaść technologiczna.



Dziś Dreamcast jest dwukrotnie tańszy niż PlayStation 2... czy PlayStation 2 jest dwukrotnie lepsza...?

Dzień 22 czerwca bieżącego roku odbił się szerokim echem w konsolowym świecie. Oto underground'owa grupa UTOPIA, opłacając złamanie zabezpieczeń Dreamcasta, wypuściła na rynek tzw. CD Loadera. Ten mały (objętościowo) program pozwala odłączyć na bezproblemowe odpalanie piratów kopii gier na maszynie Segi, co dla coraz większej liczby osób stało się głównym bodźcem do zakupu tejże zabawki. Sprowadziło to - z oczywistych względów - do przytłaczającej rzeczywistości na naszym rodzimym (zresztą nie tylko...) rynku gier wideo. Dla części (troszę, zaskoczonego) biznesmena się dotychczas na "starym" PSX'ie, doszło do wniosku, że stara nadchodząca wielkimi krokami PlayStation 2 kosztuje parad dwa razy tyle co Dreamcast. Lepszym wyjściem będzie zakup DeCe. Nadzi się w związku z tym cyfrowo - lepszym, czy może tylko ekonomiczniejszym, w dodatku pozornie...?

W mojej zawrotnej bym o tym nie wspomniał, wszak każdy świadomie dokonuje wyboru, lecz kupę i teoretycznie powinienem być zadowolony z zakupu. Jednak jako że w naszym pięknym kraju wszystko stoi na głowie, więc i momentalnie wielu "fanów" Playa, którzy to już od prawie dwóch lat krzyczeli, że PS2 jest "dobra!", a Dreamcast do d*y, nagle zmienili zdanie i głoszą dokładnie odwrotne tezy. Cóż, taka natura Polaka - krytykować wszystko, czego tylko nie posiada się w domu. A ja mówię - kij Wam w oko, wyrozumowy i tolerancyjny w jednym! Bo śmiem mówić stwierdzić, że jeżeli stać już teraz bluzga na PS2, to w tapetynie tylko mu zazdrościć szwankuje! A wszelkich malkontentów i niedowiarków zapraszam do lektury tego numeru "skutrina"...

Wszystko to jednak skłoniło mnie do napisania tegoż właśnie tekstu, zwartego mego czy mego rozu) - wyrażając się bardziej precyzyjnie - obiektywnego porównania obu pod kątem technicznym. Tak, tak - obiektywnego. Bez zapisania faktów, przekłamań, doszukiwania się na siłę wad lub zalet poszczególnych maszyn. Podczas tego na tego okiem typowego "sprzętowca", przedstawiającego możliwości poszczególnych układów, w jakie wyposażono obie konsole, a także odpowiadające na pytania, co one znaczą w jakiej postaci. Zapraszamy.

CZY TE DANE MOGĄ KŁAMAĆ?

Na pierwszy ogień idzie oczywiście procesor główny - jednostka, która czyta określona jest mianem serca całego systemu, jakkolwiek w przypadku tak wyspecjalizowanych maszyn, jakimi są konsole, wbrew pozorom wcale nie odgrywa ona najważniejszej roli. Dreamcast wyposażony jest w czytką, 200 MHz-ową jednostkę RISC, opracowaną przy współpracy Segi oraz Hitachi, z kolei w przypadku PlayStation 2, jak zapewne wszystkim wiecie, zastosowano układ aż o 100 MHz-ów szybszy, mianowicie 300 MHz-owy procesor Emotion Engine (opracowany przez SONY i Toshibę), przy czym oba te procki oparte są o architekturę 128-bitową. Co to oznacza w praktyce? Przede wszystkim błędne jest myślenie, że skoro PS2 pracuje z częstotliwością zegara o połowę szybszą niż DeCe, to wszelkie operacje może wykonywać właśnie o połowę szybciej. To nie tak - to dodatkowe 100 MHz-ów nie oznacza dla maszyny olbrzymiego znaczenia dla mocy całej konsoli, gdyż jako jednostka centralna wykonuje zdecydowanie większą ilość operacji na sekundę, co w połączeniu z pozostałymi, świetnie wyposażonymi układami, w jakie wyposażona jest PS2 (szczegóły za moment) stanowi po prostu zabójczo combo. Nie chcę tutaj walić w czytę technicznie szczegóły (przeportowań, pamięć podręczna RAM, te ani nie czas, ani też miejsce na poruszanie tych zagadnień, jako chcę zwrócić Waszą uwagę, że w niedalekiej przyszłości (słowem na drugą, maksymalnie trzecią generację softa) dużo większa moc przerobowa procesora głównego w PS2 nabierze prawdziwie kolosalnego znaczenia. Tym bardziej, że analogiczny układ zawarty w maszynce Segi jest, na żadne stanowczo mniej wydajny.

Co by jednak lepiej zobrazować Wam kwestię procka głównego, a i żeby każdy sprzętowy laik zrozumiał "o co chodzi jakby?", odniosę się do prostego przykładu. Ów producent X wpada na pomysł stworzenia super realistycznego symulatora lotu. Oprogramowane wspaniałą grafiką, wszystko śmiga w 60 FPS-ach i...? No właśnie - czy procesor główny ma jakikolwiek wpływ na oprawę wizualną i szybkość działania tej gry? Bardzo niewielki! Wspomniałem o wyjątkowej specjalizacji układów w PS2, przez co za grafikę prawie w całości odpowiada procesor GRAFICZNY, a nie główny, w związku z czym ten ostatni zużywa na wykonanie operacji graficznych maksymalnie 20 - 30% swojej mocy! Tymczasem cała reszta może być przeznaczona na zupełnie inne, ważne zadania - algorytmy Sztucznej Inteligencji, odwzorowanie praw fizyki (np. super dokładny lot pocisku w podanym przykładzie - symulatorze) czy też dźwięk. Pisząc o tym, gdyż w przypadku Dreamcasta jest troszeczkę inaczej i wypada on w tym temacie o wiele bardziej blado - jego architektura w pewnym stopniu (w niewielkim rzecz jasna) przypomina PieCa, co powoduje, że niemała część danych związanych z grafiką musi wcześniej zostać przetworzona przez procesor główny i dopiero potem zostać odesłana do jednostki graficznej. Musi zostać przetworzona, zatem powoduje znaczne zmniejszenie zasobów procka głównego, a co za tym idzie - teoretycznie spada jego wydajność! A pod pojęciem super realistycznej gry nie oczekujesz chyba tylko znakomitej oprawy wideo, ale też realizmu w temacie wspomnianych praw fizyki czy zachowania napotykanych postaci (zatem tak SI), co?

OPAD SZCZĘKI, CZYLI KWESTIE CZYSTO ESTETYCZNE

W poprzednim akapicie odniosłem się nieco do układów graficznych, teraz przyjrzymy im się formalnie, pod kątem specyfikacji. W PS2 umieszczono tzw. Graphics Synthesizer, w Dreamcaście zagościł chip NECa drugiej generacji - Power VR/2. Oba chipy taktowane są zegarem 150 MHz, co dla ludzi mało obeznanych ze sprzętem stwarza iluzoryczne wrażenie, że tak wydajność powinna być jeśli nawet nie taka sama, to bardzo zbliżona. Czy naprawdę tak jest? Żeby odpowiedzieć na to pytanie, wystarczy podać nominalną moc obliczeniową obu układów - o ile chip NECa zdolny jest do poruszenia najwyżej 3 milionów polygonów na sekundę, o tyle owoc pracy SONY przetwarza w tym samym czasie ponad 60 (!) milionów trójkątów! Różnica jest kolosalna, wręcz niesamowita i nawet po dodaniu kilku poniżtorowych efektów (np. nałożenie tekstur), kiedy liczba ta znacząco spada, to i tak otrzymuje pułap minimum kilkunastu milionów. Za dobry punkt odniesienia posłużyć tutaj może najnowszy i najsilniejszy obecnie pecetowy akcelerator, GeForce GTS2, który maksymalnie przetwarza około 25 milionów "gołych" trójkątów...

W praktyce, tak potężna i - wydawać by się mogło - niemalże nieograniczona - moc procesora graficznego zastosowanego w PS2, pozwoli w niedalekiej przyszłości na tworzenie gier z ogromną liczbą obiektów, nawet tych najbardziej "sprzętożernych", a także na zastosowanie wysokich rozdzielczości, tak tekstur, jak i obrazu, co notabene po części miało już miejsce (vide GT i FIFA 2001). Piszę pozwoli, bo - nie czarujmy się - w chwili obecnej programiści dopiero uczą się i poznają nową zabawkę SONY, co tylko potwierdzają "fantastyczne" japońskie pozycje, które zresztą mieliśmy wątpliwą przyjemność recenzować na łamach PSX EXTREME. Z kolei w przypadku Dreamcasta mamy do czynienia z dużo ciekawszą sytuacją - ogromna większość tytułów posiada znakomitą grafę (Soul Calibur, Sega GT, RE: Code Veronica itd.), która wiele Graczom nabitnie skopała tyłek. Jednak patrząc na flagowe produkty obu firm (a więc RR5 Vs Sega GT, TTT vs SC) śmiało można zaryzykować stwierdzenie, że aktualnie nie ma żadnych większych różnic w kwestii oprawy wizualnej na obu platformach. Różnica owa jest po prostu bardzo delikatna i często się zaciera, cała rzecz jednak w tym, że z czasem zacznie wyraźnie się pogłębiać, oczywiście na niekorzyść Segi, co jest nieuniknione i gwarantuję to własnym czerepem.

Zaróbcie więc uwagę, że podobnie jak w przypadku jednostki głównej, tak i w kwestii chipu zajmującego się obróbką grafiki, SONY ma ogromną przewagę, która do tej pory zupełnie nie przekłada się na rzecz nas najbardziej interesującą - gry. Pomyślcie jednak przyszłościowo - ten niesamowity power drzemiący w PS2 z czasem przecież musi zacząć być wykorzystywany w coraz większej części. Z Dreamcastem zaś sprawa jest prosta - konstrukcja ta ma zbyt duże ograniczenia sprzętowe, by za jakiś czas (maksymalnie rok, dwa) móc konkurować w kwestii grafiki z PS2 na takim pułapie, na jakim czyni to dzisiaj. Swoją drogą, pierwsze tytuły obrazujące sytuację jaką opisuję, miały już miejsce - wystarczy przyjrzeć się takim pozycjom jak ESPN INT. TRACK & FIELD czy też READY TO RUMBLE 2 - dreamcastowe odpowiedniki tych tytułów zawierają niepotrzebne (z punktu widzenia Gracza oczywiście:) rozmycia i drobne zakłamania, tymczasem wersje na drugiego Plejа charakteryzują się niezwykłą ostrością, która wręcz bije z ekranu.

WYGŁADZA, NIE WYGŁADZA...

Kwestia anti-aliasingu budziła od samego początku wiele kontrowersji wśród miłośników obu platform. Powiedzmy więc sobie jasno, stwierdzając fakty: zarówno DC, jak i PS2 posiadają sprzętowe wygładzanie krawędzi!!! Naczytałem się już sporo bzdur, jakoby drugi Plejak był pozbawiony tego istotnego efektu, co oczywiście mija się z prawdą i wynika po części stąd, że pierwsze pozycje wypuszczone na tę konsolę NIE mają zaimplementowanego anti-aliasingu. Nie będę ukrywał, że istnieje efekt wszędobylskich "schodków" w grach, który z tego powodu wynikał, nie wpłynął zbyt pozytywnie na moje nastawienie do PS2. Byłem wręcz zaskoczony, że tak podstawowy element nie został należycie dopracowany. Jak się okazało, wszystkie te kłopoty biorą się z bardzo złożonej architektury drugiego Szaraka, ale programiści powoli uczą się radzić sobie z tym problemem, czego najlepszym przykładem będzie PAL-owski TTT. W przypadku DeCa oprawy jest prosta i klarowna - anti-aliasing stosowany jest praktycznie we wszystkich pozycjach ukazujących się na rynku.

4MB TO ZA MAŁO?

Zamykając część poświęconą obróbce grafiki, pozostaje do omówienia jeszcze jedna istotna kwestia, dotycząca pamięci wideo. SONY popełnia tutaj według wielu osób błąd, wyposażając PS2 tylko w 4MB pamięci graficznej. Konkurencja z Segi zastosowała ilość dwukrotnie większą i - wydawać by się mogło - na dzisiejsze czasy zdecydowanie bardziej optymalną. Żeby jednak zacząć dyskusję na temat ilości pamięci, trzeba Wam jeszcze wiedzieć do czego ona tak naprawdę służy. Zasadniczo pełni rolę takiej "przechowalni", w której przetrzymywane są tekstury, więc logicznym jest, że jeżeli jest jej więcej, to więcej tekstur można tam pomieścić. Więcej specjalnych tekstur oznacza z kolei bardziej realistyczny i złożony z dużej ilości obiektów świat zawarty w danej grze, co jest rzeczą, sami przyznacie, bardzo ważną. Zatem całkiem racjonalne wydają się być obawy tych, którzy uważają 4MB za zbyt małą ilość, czyż nie? Prawda jednak jest zupełnie inna (truś ne-one:), że PS2 zawiera kolejną bajerę, której na DeCa nie uświadczysz - otóż możliwe jest częściowe przetrzymywanie tekstur w pamięci OPERACYJNEJ konsoli!

A CO POWIESZ NA 32MB?

No właśnie - pamięć operacyjna, inaczej mówiąc główna. Tej umieszczono w PS2 aż 32MB (dla porównania - PS2 posiada 2MB), czyli dokładnie dwukrotnie więcej niż w przypadku DeCa (sytuacja odwrotna do tej z pamięcią graficzną). Ilość taka zupełnie wystarczy do pomieszczenia zarówno "nadwyżki" tekstur, jak i całej reszty danych, ważnych dla stworzenia tej czy innej gry. Jest ona także istotna dla szybkości wczytywania, jak i kwestii kłopotów z fragmentacją, [illegible] pamięci/dodatkowych gatunków gier - ot, choćby strzelanek FPP i strategii. Kolejnym znaczenie ma także rodzaj zastosowanych kości - o ile te umieszczone w DeCe są [illegible] typu SDRAM-ami (aktualnie stosowane rozwiązanie w przypadku PieCa), tak PS2 wyposażone jest w niecodziennie szybkie i przez to bardziej wydajne układy Direct Rambus (rozwiązanie wymaga przyszłościowe).

SPRZEDAJ MAGNETOWID, KUP PS2!

Czytnik to jeden z ważniejszych elementów konsoli - decyduje o szybkości odczytu danych, a co za tym idzie - bezpośrednio wpływa po części na prędkość ładowania gierek. Sega zaproponowała własny standard zapisu, tzw. GD-ROM, potrafiący czytać specjalne krążki o pojemności 1GB i rozpędzać je do maksymalnej prędkości 12x. Oczywiście DC obsługuje też normalne płyty zapisane w formacie CD-Audio. Coż to jednak jest w porównaniu do możliwości, jakie oferuje nam PS2, z technologią DVD Video na czele. Umieszczony w Czarnuli (tia, moim zdaniem to określenie jest wyjątkowo beznadziejne, ale powoli trafiaja mi synonimy. (R: spokój!) (Shi: wal się!:) napęd DVD-ROM o prędkości 4x oferuje także odczyt zwykłych płytek CD z szybkością 24x (a więc dwukrotnie szybciej, niż w przypadku DeCa).

CO SŁYCHAĆ?

Biorąc na warsztat układy odpowiedzialne za generowanie dźwięku, należy zdać sobie sprawę, że od dłuższego już czasu stosuje się w konsolach takie rozwiązania, które z urzędu zapewniają czysty i bardzo wysokiej jakości dźwięk, co doskonale widać na przykładzie PSX'a. Nowością raczej jest zatem, że chcąc osiągnąć jeszcze lepszy wynik, należy raczej pomyśleć o zakupie porządnego wzmacniacza i zestawu kolumn. Zwłaszcza w przypadku PS2 ma to spore znaczenie, z racji funkcji kina domowego, jaką nowa konsola SONY może spełniać - krystalicznie czysty dźwięk jest jedną z podstawowych zalet standardu DVD. Solidnego kopa w tyłek sprzedaje PS2 konkurentowi z Segi także optycznym wyjściem cyfrowego dźwięku. Cała reszta jest już mniej istotna i nie ma się co zajmować "pierdołami" w stylu obsługi danej liczby kanałów czy rodzaju zastosowanej pamięci (zarówno PS2, jak i DeCe mają jej po 2MB), że w tym temacie różnice na obu platformach są niewielkie i zasadniczo oferują zbliżone możliwości.

TELEKOMUNIKACJA POLSKA S.A. - TO LUDZKA RZECZ ZDZIERAĆ.

Połączenie ze światem oraz granie poprzez Internet możliwe jest w chwili obecnej tylko na maszynce Segi. DeCa zdecydowanie wyprzedza w tym temacie PS2, która nie dość, że standardowo nie jest wyposażona w modem (może być w wersji USA/Euro...), to w dodatku po dziś dzień nie wiadomo, kiedy takie urządzenie trafią do sprzedaży. Zaryzykuję stwierdzenie, że minie jeszcze sporo czasu, bo SONY jest zupełnym nowicjuszem w temacie globalnej sieci i jakoś nie widać tych obiecywanych, szybko stawianych serwerów. Tymczasem Sega działa coraz prężniej i odnośnie tytułów korzystających z zasobów światowej pajęczyny rośnie w szybkim tempie. Oxfort może "trochę" politykę SONY, że przecież nie od dziś wiadomo, że Multiplayer to najbardziej rajcujący tryb zabawy. Biorąc jednak pod uwagę sytuację panującą w naszym kraju, modem wydaje się być opcją mało użyteczną, jako że granie przy takich łączach (opóźnieniach), to [illegible] na [illegible] i zapchanych łączach lokalnego monopolisty, zupełnie mija się z celem! Dla mnie odpada również kwestia surfowania po sieci - w przypadku odbiorników TV jest to pomysł zwyczajnie chybiony. Z drugiej strony - zawsze można, nie mając własnego kompa, przeglądnąć pocztę, przeczytać newsy itd. Tak więc wyposażenie DeCa standardowo w modem (i to bardzo szybki - 56kbps), to świetne rozwiązanie, a zupełny brak aktywności SONY w zapełnieniu tego deprymuje mnie dziwi.

PERYFERIA

Bardzo ciekawa wydaje się być kwestia dodatkowego wyposażenia obu konsol. Teoretycznie ceny kontrolerów jest bardzo zbliżone, lecz zdać sobie trzeba sprawę, że tak naprawdę pad do Dreamcasta kosztuje prawie dwa razy tyle, co Dual Shock 2. Ten ostatni standardowo wyposażony jest przecież w opcję wibracji, podczas gdy odpowiednik z DeCa wymaga osobnego, dosyć kosztownego rozszerzenia

PiHa

[illegible]

[Nowy pomysł "the Billa", czyli słów kilka o X-boxie]

[illegible]

MUSZĘ ZNIKAĆ

[illegible]

BABCIU, POŻYCZ 2 TYSIĄCE...

[illegible]



[GameCube, czyli elektroniczny toster]



[illegible]

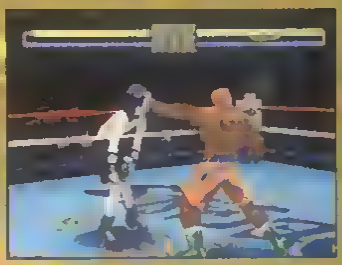


[Shiva, co ty wyrabiasz z tymi DeCekami?! Wieczorem trza je oddać do sklepu! -Ścieruch]

[illegible]

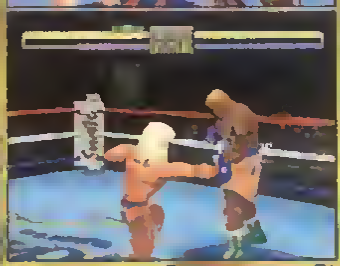
Shiva

CONTENDER 2



Boksów CI u nas dostatek, s ns rynek wchodzą teraz masowo kolejne produkcje (wszystko będzie w przyszłym numerze). Czy VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE jest w stanie przebić się ns pole, ns którym coraz więcej kwitnie? Od razu powiem, wsiąc prosto z mostu - absolutnie nie





Jak je lubię tak raz na miesiąc dostać do zrecenzowanie jakąś paię, twór nieprzeciętny w swej beznadziejności. Tak dla ulgi obsmarować tragiczną pozycję, dając upust swym jakże ludzkim instynktom. Na co w tym miesiącu padło? Na CONTENDER 2, s jakże!

Gra jest żenująca. Nie beznadziejna, nie bezduszna, nie małe smbitna, ale po prostu żenująca. Małe ilość zawodników, którzy w dodatku swym wyglądem dalecy są od wzbudzania zachwytu - jakieś blady punk ze zwieszonymi ramionami, "bujnogrzywy" blondyn występujący w slipkach, czubek z chustą ns głowie... Postacie są topornie wykonane, tak sztucznie otsksturowane, iż człowiek zaczyna rozglądać się za pojemnikiem mogącym pozwolić na kulturalne opróżnienie żołądka (s nie gdzieś na schodach czy chodnikach). Grafice nie pomaga nawet efektowny Motion Blur przy nokautach. Ciosy - huh, shh... Składają się z tak małej ilości klatek, że . że Nie, nie chce mi się tak równać z glebą tego biednego tytułu. Ciosów jest bezardzo małe, jest tylko jedna, bardzo ponura arena, publiczności prawie nie widać... Strasznie ubogie opcje, minimalna grywalność... Kojarzycie, co chcę przekazać? TAK, TAK, TAK!!! KOLEJNY WPIS DO KAJECIKA, DO RUBRYKI "NIE KUPOWAĆ!". Yeah - do kajecika z tym CONTENDERem, nędznym wyciągaczem kasy czyhającym na naiwnych bądź nieświadomych Graczy. Hehehee - aż mi lepiej. Ciekawe, co będzie w przyszłym numerze moim ukochanym (s)hitem.

WERDYKT — KALI

VICTOR JEST GORSZY BIJAT

GRYWALNOŚĆ

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

- MOTION BLUR PRZY NOKAUTACH
- NIC POZA TYM

MINUSY

- BIEDNAWY KAŻDYM WZGLĘDEM

OCENY ŻOREDÓW

3



Co my tu mamy... siatkówkę plażową? "Może w końcu utrany BEACH VOLLEY HEROES odejdzie na zasłużoną emeryturkę" - tak pomyślałem, widząc na skranie logosa szanującej się niegdyś firmy INFOGRAMES. No cóż, naiwniak ze mnie... Troszkę zamieszam i od razu Cię uprzedzę Cię, że gra owa nie jest warta kupna, s więc możesz spokojnie przewertować strony. No, chyba że przeczytałeś już wszystko, a właśnie kroi Ci się krótki wypad do kibelka. Jeśli tak, to zapraszam, zapraszam serdecznie. Siedzisz? No to życzę powodzenia - zaczynamy:).



Do wyboru oddano tu pokaźną liczbę zawodników (precyzyjniej mówiąc kilkadziesiąt osobników:), z czego sporą część (nie pytaj jak liczną) stanowią niewiasty. Gdy skompletujesz swe duo i wytrwasz do końca absurdalnie długiego "loadingu", oczom Twym ukaże się pole gry, po którym pokracznym krokiem poruszają się maciupkie postacie zawodników. Zaczynasz grę, swe uroki ujawnia sterowanie (bezsensowne opóźnienie), oraz zbyt odległe ujęcie boiska (Lemming's Volleyball?). Fatality. Po chwili giercowania okazuję się, że wcale nie masz do czynienie z arcade'ówką pokroju HEROSów, jeno z jakąś denną "symulacją", wyposażoną w kilka zdechłych zagrań. Jeśli jeszcze kogoś w ogóle to obchodzi, to wtrącę słówko o dostępnych trybach - mamy tasiemca w postaci World Tour, pojedyncze mecze w Exhibition, trening i cieniutki edytorek. Czyli standard, rzemiosło rzec by można - żadnych oryginalnych, ratujących grę opcji "ni ma". Tym gorzej dla producenta, nie będzie sałaty, oj nie. Oprawa gry nie jest nawet przeciętna - jakim trzeba być lenlem, by tak paciarsko wykonać cztench chłopków i kupkę piasku! I te ich sztywne ruchy... Muzyka gra lno w manusach, podczas giercowanie towarzyszą nam garstkowe głosy publiki i szlagi zbiersns przez piłkę (która notabene wcale nie jest okrągła).



Ja już nie mam siły do takich żałosnych giersk, więc daruję sobie dalsze męczarnie i dam CI ns koniec dobrą radę - spuść wodę.).

WERDYKT — KUJOT

INFOGRAMES SPORTY

GRYWALNOŚĆ

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

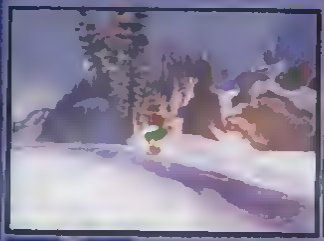
- FAJNY TEMAT

MINUSY

- DIABELNE WYKONANIE

OCENY ŻOREDÓW

4







Nie będę się silił na ściemy i "profesjonalne" gadki. Od razu przyznam, że jak pierwszy raz odpaliłem SSX, to siedziałem i patrzyłem osłupiały... Je wiem, że to PS2, że graficzny potwór, że bądź co bądź doświadczony recenzent (to niby o mnie-) tak nie powinien, ale zgłupiałem do reszty, po czym jąłem cieszyć się niczym impotent nagłą erekcją, choćby i w zatłoczonym autobusie. Pierwsze wrażenie jest niesamowite - otoczenie wspaniale śmiga przed oczami, wysoka rozdzielczość dokładnie ukazuje piękne trasy (wreszcie wszystko jest wyraźne, a śnieg to śnieg, nie "mgła"), zaś zawodnicy naturalnie balansują ciałem. A trzeba przyznać, że niektóre laski mają czym balansować, oj mają (ach! te obcisłe kombinezony!) i za to kocham drugiego Playaka - niczego nie musisz sobie wyobrażać, wszystko tu jest, wszystko widać. To tak, jak kiedyś z moją babką od "anglika", gdy się nachyliła...

Oki, ochłonąłem, wziąłem zimny prysznic, kilka razy strzeliłem sobie w mordę... Po takiej szybkiej kuracji można spokojnie chłodnym okiem dostrzec, że poza trasą właściwie nie ma tu jakichś większych obiektów, które mogłyby nosić miano ozdobnych, a nie służyłyby niczemu poza poprawieniem graficznych walorów gry. Nie ma jakiegoś strasznego nagromadzenia poligonów opisujących dalsze otoczenie toru, więc i owszem - zachwycać się i sikać po nogawkach jak naprawdę nie trzeba, bowiem developerzy aż tak bardzo się nie wysilili, ale z drugiej strony - ja to chrzaniłem! Liczy się wrażenie emocje, a nie chłodna kalkulacja. I na tym polu SSX zdecydowanie rządzi! Co prawda przyjdą kiedyś i snowbordy na Czekoladkę i zjedzą SSX nawet bez miaskania a ja pewnie będę się wstydzić tych głupot, co żem je teraz powypisywał, ale czy to pierwszy raz...?

Trasy są zakręcone jak świńskie jelita na wietrze (co je wypisuję?). Nie spotkałem się dotąd w żadnym snowboardzie z tak długimi, pokręconymi, pełnymi skrótów i rozgałęzień ścieżkami. Twoja swoista stopa naznaczy m.in. tor zjazdowy w Alpach (w tle widać morze), miasto nocą (niezłe efekty świetlne, zakręcony na maksa design - naprawdę robi to wrażenie) czy skąpany w zachodzącym słońcu skalny wąwóz. Wszędzie trasy wiją się niesamowicie, opadają ostro na kilkadziesiąt metrów w dół, pełne są wielkich skoczni i urwisk, a pętla, taki "ślimak", raczej nikogo tu nie rusza. Rewelacja. Inna sprawa, że przez to SSX zyskał maksymalnie arcade'owy, nierealny charakter, co nie każdemu musi się spodobać, ale trudno, takie życie. Niech frajerzy się wieją, bo jak nie, to napluję im w oko i poprzebijam opony w rowerkach! W każdym razie bądź przygotowany, że Twój zawodnik będzie niemal fruwał w powietrzu, czasami przy tym tak kosmiczne triki, że Jurij Gagarin wypada przy nich jak dzieciak puszczający samolociki z papieru. I nie spodziewaj się, że konsekwencją upadku z wysokości X piętra będzie coś więcej, jak kilka fikołków lub rycie zębami w śniegu.

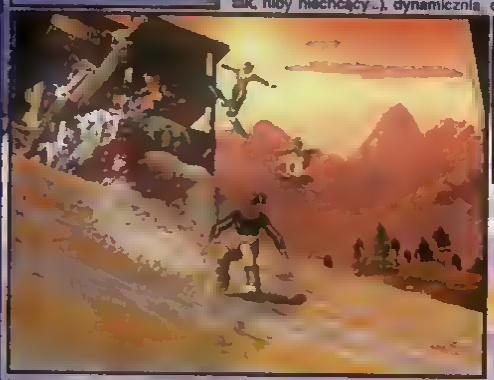




W SSX jeździ się ostro (można obić gębę przeciwnikowi - wystarczy delikatnie pchnąć prawą gałkę analoga, ot, tak, niby niechcący...), dynamicznie, co rajcuje niesamowicie. Nie ma kłopotu jak wstać z łóżka i przelecieć jedną trasę, dziko ryżując, szusując po śniegu na maksa. Bardzo w tym pomaga miernik adrenaliny, który działa na prostej zasadzie - po wyczesaniu kilku naprawdę mocarnych trików, Twój zawodnik jest podekscytowany, dzięki czemu ładują się odpowiednie "zbiorniczki" z adrenaliną. Ta możesz później wykorzystać, odpalając awaryjne Turbo, umożliwiające szybszą jazdę czy wyższe skoki (załącza się wtedy na chwilę Blur, a Ty ciągniesz za sobą świetlistą smugę). Również niesamowicie powerskim, aczkolwiek bardzo małym, nie stanowiącym żadnej technicznej rewelacji patentem jest ślad zostawiany przez Twojego chłopka (i innych zawodników też). Nie raz łapałem się na tym, jak skręcałem sobie łagodnie lewo-prawo tylko po to, aby zobaczyć jak moja decha przeora biały puch. Nie potrafię tego wyjaśnić, ale dodaje to grze specyficznego uroku: czyni zjazd bardziej naturalnym.

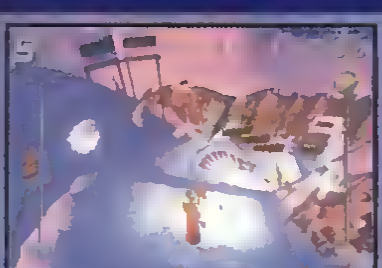
Świetny jest też design menusów - lekko futurystyczny, zakręcony, z naprawdę niezłą muzyczką lecącą w tle. W ogóle techniczne kawałki zawarte w grze są naprawdę wypasione.

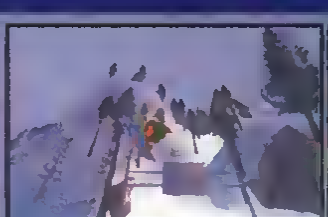
Najlepiej wyglądający snowboard jaki dotychczas się ukazał... I co, zainteresowany?





Polygenów jest masa i aż miło patrzeć, jak na zimnie twardnieją krągłe biusty snowboarderek...





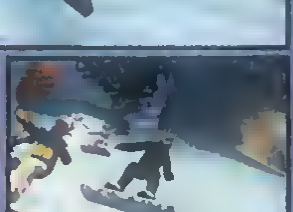


Trasy to istny kosmos. Przez chwilę się zastanawiałem, gdzie tu u licha podziały się pojazdy z WIPEOUTa i co na ich miejscu robią te śmieszne tudki!

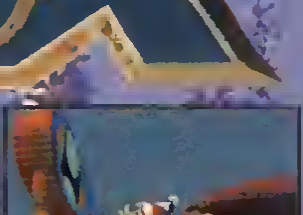
MOJE TRZY GROSZE

Pierwsza śnieżna dwójka na PS2 dała nieźle czadu. Nie dość że wygląda efektownie, to jeszcze bogaty zestaw ekscytujących dyscyplin i trasy wypełnionych w różnorodne zarąbiste przeszkody i skróty a przy tym wszystkim zjazdy trwają bardzo długo. Pasuje w ogóle pewna tajemna atmosfera, którą po części zawdzięczają wyśmienicie odtworzonemu odtwarzaniu. Solidna wykonanie + grywalność + klimat arcade = to jest to! Mimo się bardzo podoba, choć część akcji wparcia twierdzi, że zabawa jest nieco nudna. Nie znają się...

QJ



SSX





co czyni jazdę jeszcze bardziej ekscytującą (nie dziwnego skoro miksowali je m.in. Beasty Boys). Że to numery o hip-hopowym zabarwieniu już nie tak bardzo przypadły mi do gustu, ale to kwestia posiadanego ucha (moje jest już chyba zbyt techniarskie pewniakiem mam przyczepione w środku lasery i fluorescencyjna znaczki). Efekty dźwiękowe również są niczego sobie - nie ma jak trącą miękki puch decha i jednostajne "szuuuuu..."

Ha! Powiem Ci, że coś jeszcze w SSX mnie zaskoczyło. Niby sam system trików jest wporzo, bo można kręcić epiny, machać graby, flipy oraz grindy, wszystko je oczywiście łączyć w niezłe combosy ale obłożenie nimi pada to dla mnie jakiś dziki wybryk. Generalnie utarło się, że standardem jest coś na wzór TONY HAWK'S.. (ewentualnie drugiego COOLBOARDERS) i [illegible] PSX-owi snowboardzisty się tego trzymały. A tu proszę - pod podstawowymi przyciskami ("kółko", "kwadrat") jakieś przyspieszenie albo jeszcze lepiej - zmiana kamery, zaś triki czeszę się głównie używając wszystkich R-ów! Nawet do grabów!!! Żeby zaś zrobić grinda na rurce nie trzeba nic naciskać, wystarczy jeno na nią odpowiednio spaść/najechać!!! Szczerze Ci wyznam, że po jakimś czasie wprawdzie przyzwyczaiłem się do takiego sterowania, ale i tak cały czas czułem pewien niesmak, dyskomfort bym powiedział. Bo i po co u licha zmieniano dobry i sprawdzony patent?

Cóż, nie czarujmy się dłużej - SSX jest najlepszym snowboardem, jaki dotychczas ukazał się na jakiejkolwiek platformę, a i miano najlepszego arcade'owego tytułu traktującego o zjazdach na desce nie można mu odmówić. Właściwie to dopatrzyłem się tu tylko jednej większej wady - czasem animacja spada z ultra płynnych 60 FPS-ów do, powiedzmy, 30. Czemu więc nie dałem najwyższych not? Hmm, mimo wszystko nie taki debilny ze mnie koleś, jaką mam mordę, i cały czas tłucze mi się po głowie, że to dopiero pierwsza taka gra na PS2, a ja nie mam żadnego punktu odniesienia... Za to wiem, że jak wyjdą lepsze tytuły (a wyjdą na pewno), to gdzieś będę je musiał na skali umieścić. To się nazywa planowanie przyszłości, choć nie ma nic wspólnego z liczną rodziną i funduszem powierniczym... A póki co wiedz, że SSX pokazuje, iż PS2 powoli zaczyna rządzić!

WERDYKT

MYSZAQ

ELECTRONIC ARTS SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ 7

8

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

- DYNAMIKA ZJAZDU
- RÓŻNORODNE LOKACJE

MINUSY

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

8

OCENY: [illegible] NOŚNIK CD

Pita

MTV PURE RIDE



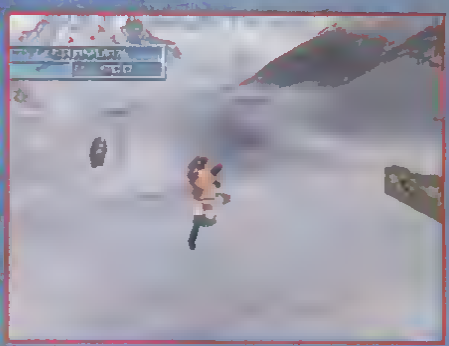
Z ma się zbliżać robi się chłodno a za ogrzewanie trzeba coraz więcej płacić, nic więc dziwnego, że [illegible] jak tu [illegible] kasy nachapać. Nie [illegible] ale z pewnością innego celu jak [illegible] portfeli wydając swój nowy snowboard [illegible] W końcu marka MTV z pewnością wielu [illegible] ów z THQ) wielki [illegible] u istnienia PSX EXTRE[illegible] ich Graczy ostrzeże i pokaże praw[illegible] RE RIDE. W przerwie między ratowaniem [illegible] babć [illegible] zywiście





[illegible] MTV SNOWBOARDING był pozycją o tyle ciekawą, [illegible] na "cudzym" engine'ie (konkretnie wyprutym z PRO [illegible] RS), a przez to jeździło się całkiem przyjemnie. Zadowalającym obrotem rzeczy THQ postanowiło iść za ciosem i [illegible] go symulatora białego szaleństwa. [illegible] cacy [illegible] h sobie wydają. Zaintrygowało mnie jed[illegible] się obecnie zmieniło. Ghe, ghe... Nic. Gre wygrzmocił [illegible] ek przed reklamą. Żadnych usprawnień nie odnotowałem [illegible] w ty[illegible]m zbawiennym, bowiem tak [illegible] developerzy [illegible] dano mi tyle









zaznać. "Nie poprawiliśmy nic. Idź i kup nasz produkt" - niezłe hasło reklamowe...

Owszem, stoki są rozległe, nawet całkiem nieźle zaprojektowane - pełno tu muld, ekoczni, rozjazdów (choć trochę brakuje sztucznych elementów, na których można by czesać triki), ale to wszystko już było w MTV SNOWBOARDING! Nawet nocny zjazd prezentuje się podobnie. Nie mówię już o sylwetkach zawodników i ich fizyce, która obecnie (kiedy widzieliśmy jak poruszają się chłopaki w TONY HAWK'S 2) wypada baaardzo słabo. Postacie nie dość, że są małe, nie opływają w poligony, to jeszcze na dodatek ich animacje jest dość nienaturalna i lubi chrupać. Jak zresztą o zgrozo! cała animacja w grze. Niby zjazd jest dynamiczny, ale jak coś czasem przytnie, to aż zęby boją. Dlaczego? - chyba tylko Kali raczy wiedzieć (bo on zaweze wszystko wie...). No i ten dziwnie "truwejący" chłopek, który potrafi lecieć 5 metrów obok rurki ale gdy Ty nacisniesz odpowiedni przycisk, natychmiast się na nią "teleportuje" i wali grinda. Co to ma być? Odrzutowy snowboard oparty na plecach zawodników???

Powiem Ci, że jeno muza w nowym produkcie THQ jest fajna (mocne, ostre gitarki z wokalem), choć jeśli już mam zrzędzić, to po licencji MTV można było spodziewać się czegoś więcej. Owszem, sterowanie, system łączenia ewolucji, różnorodna tryby rozgrywki (mistrzostwa freestyle half-pipe, tryb walenia iście kaskaderskich, zakręconych trikuców czy Split Screen) są tu jak najbardziej na miejscu, ale nie stanowią żadnej nowości. Jakkolwiek próba ulepszenie zmiany gry ograniczyła się jeno do wrzucenia całkiem fajnego intro oraz popsucie algorytmów kamery, które teraz gubi się częściej niżli miało to miejsce w MTV SNOWBOARDING. Ech! Czy aby na pewno wszyscy są tu zdrowi?

Podsumowując: MTV PURE RIDE chyba był [illegible] na szybkiego, bowiem pomijając [illegible] przyszła sprzątaczka i kazała powyłączać komputery, co by zwolnić gniazdko na odkurzacz... Tytuł ten prawie w ogóle się nie rozwinął - bal korzysta z engine'u, taktur i designu zawodników swego poprzednika, a to już jest skandal. Bo kto stoi, ten się cofa, kochani - tak, taki

WERDYKT — MYSZAQ

THQ — SPORTOWE

GRYWALNOŚĆ: 5

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY: [illegible] RASY

MINUSY: BRAK USPRAWNIEŃ; DZIWNA FIZYKA; PRZECIĘTNA GRAFA

OCENY ZBIORCZE: 5

GigaTest cz 4

Ludzie, ludzie!!! Czy Wy się dobrze czujecie?!? Wcale nie chcielismy, żeby każdy Czytelnik PSX EXTREME uczestniczył w GIGA TEŚCIE! Aż wstyd się przyznać, że Star, który został oddelegowany do sprawdzenia wyników (co za pechowiec:) każdego dnia wysyła pod Waszym adresem bardzo nieoczekiwane słowa, gdy Pani Listonosz wchodzi do Redakcji ze stertą kopert. Toż to przecież większy zalew korespondencji niż zorganizowana ankieta (przy okazji pragniemy poinformować, że kolejną ankietę zamieścimy za miesiąc)! Star co dzień wertuje nadchodzące GIGA TESTY i kręci nosem, bo podobno nie doszła jeszcze ani jedna prawidłowo wypełniona część pierwsza (nie mam pewności, przecież nie sprawdziłem wszystkich GT - Star). A zatem szansę ma jeszcze każdy z Was. Zdecydowaliśmy się na zrobienie rankingu obejmującego co najmniej 250 uczestników, który według obietnic zamieścimy dopiero po zakończeniu zmagań, czyli w okolicach marca-kwietnia.

Przed Wami czwarte podejście, którego wyniki należy podesłać do 15 stycznia 2001 r. Powodzenia!

PS: Unieważniamy następujące pytania: nr 42 z GT1, ponieważ okazało się, że TRACK & FIELD 2000 różni się w wersji JAP, USA i PAL, oraz pytanie nr 112 z GT2, ponieważ HIV jest głupi. Za te pytania nie będą przyznawane punkty! Sorry.

Do wygrania PlayStation 2



To znowu ja! Tym razem nieco łatwiejsze pytanka, a nawet nie wszystkie z eRPeGów.

157. Jak się nazywa ostatni boss w grze WARHAWK?
- ☐ Rorsh
- ☐ Kreel
- ☐ Krellan
- ☐ Keldon

159. Do jakiego typu zalicza się gra PHILOSOMA?
- ☐ strzelanina
- ☐ platformówka
- ☐ logiczna
- ☐ strategia

159. Jak ma na nazwisko Barret z FFVII?
- ☐ Wolace
- ☐ Wolters
- ☐ Velder
- ☐ Valentine

160. Kto jest partnerem Pearl w LEGEND OF MANA?
- ☐ Gilbert
- ☐ Larc
- ☐ Rubens
- ☐ Elazul

161. Ile poziomów ma wieża-labirynt w AZURE DREAMS?
- ☐ 20
- ☐ 30
- ☐ 40
- ☐ 50

162. Jak nazywa się główny mściciel w grze NIGHTMARE CREATURES?
- ☐ Robert Marlow
- ☐ Adam Crowley
- ☐ Frederic Villiant
- ☐ Frank Estain



No to jazda - lecą pytanka ode mnie. Myślisz, że znajdziesz tu poprawne odpowiedzi? Ghe, ghe! A kto Ci powiedział, że takowe zamieściłem:)...

163. Gra IRON SOLDIER, której trzecia część ukazała się niedawno na PSX'a, ma swoje korzenie na innej platformie. A mianowicie:
- ☐ Saturn
- ☐ Jaguar
- ☐ SNES
- ☐ Game Gear

164. Swego czasu SONY wydało produkcję, którą ochrzciło mianem "XXX BLASTO". Jej główny bohater był:
- ☐ zielonym kosmitą
- ☐ członkiem grupy najemników
- ☐ superbohaterem o randze kapitana
- ☐ kotem

165. Który z tytułów nigdy nie ukazał się na PlayStation?
- ☐ ZAP SNOWBOARDING TRIX
- ☐ VMX RACING
- ☐ COURIER CRISIS
- ☐ WILD 6

166. Tytuł ten umożliwia jednoczesną grę padem i myszką. Chodzi o:
- ☐ STRIDER 2
- ☐ PSYCHIC FORCE 2
- ☐ QUAKE 2
- ☐ FIGHTING FORCE 2

167. Miernik wykazujący poziom strachu bohatera zaimplementowano w grze:
- ☐ SILENT HILL
- ☐ SYPHON FILTER
- ☐ EVIL ZONE
- ☐ FEAR EFFECT

168. Którą z kolei grą z serii ARMY MAN, wydaną na PSX'a, był SARGE HEROES?
- ☐ pierwszą
- ☐ drugą
- ☐ trzecią
- ☐ czwartą

169. Na ścieżce dźwiękowej do ROLLCAGE można było usłyszeć m.in. kawałek zrobiony przez:
- ☐ Chemical Brothers
- ☐ The Prodigy
- ☐ Fat Boy Slim
- ☐ DJ Miniamosa

170. Która gra nie przedstawia ujęcia akcji a'la RESIDENT EVIL?
- ☐ CYBERNETIC EMPIRE
- ☐ DEEP FREEZE
- ☐ SOUL OF SAMURAI
- ☐ MEN IN BLACK

171. Bohater gry od PSYGNOSIS, zatytułowanej RINGSLEY'S ADVENTURE, jest:
- ☐ saperem podkładającym bomby
- ☐ futurystycznym kołem
- ☐ walecznym lisem
- ☐ A gdzie tam! PSYGNOSIS nigdy nie wydało takiej gry!

172. W grze R-FILES nie dysponujesz:
- ☐ lornetką
- ☐ lupą
- ☐ "komórką"
- ☐ elektrycznym paralizatorem

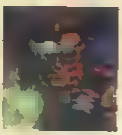
173. W COUNTDOWN VAMPIRES masz możliwość skorzystania z:
- ☐ automatu do robienia zdjęć
- ☐ bankomatu
- ☐ tarczy do rzucania strzałkami
- ☐ "jednorękiego bandyty"



Przyszła kolej na moje pytanka:). Nie są trudne, a nawet gdyby sprawiły Wam jakieś kłopoty, to uważam, że i tak warto się pomęczyć. W końcu na zwycięzcę czeka nowiutka PS2!

174. Który z tych tytułów zrobiło CODEMASTERS?
- ☐ LMA MANAGER
- ☐ PREMIER MANAGER 2000
- ☐ PLAYER MANAGER 2000
- ☐ FA PREMIER LEAGUE ALL STAR MAN.

175. W którym z podanych tytułów występuje postać przedstawiona na zdjęciu?



- ☐ ZERO DIVIDE
- ☐ RISE OF THE ROBOTS
- ☐ STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI
- ☐ CRITICOM

176. Która z pań wcieli się w rolę Lary Croft w ekranizacji słynnej gierki o przygodach słynnej archeolog?
- ☐ Kasia Figura
- ☐ Nivanna
- ☐ Angelina Jolie
- ☐ Irena Kwiatkowska

177. Jaką maksymalną liczbę zabitych przeciwników można uzyskać w grze METAL GEAR SOLID (na poziomie Hard)? Chodzi o statystyki po zakończeniu gry, tam gdzie przyznawana jest ranga.
- ☐ 1000
- ☐ 600
- ☐ 900
- ☐ 9999

178. W jakim teamie, w grze FORMULA 1 '00, jeździł francuski kierowca Jean Alesi?
- ☐ Minardi
- ☐ Prost
- ☐ Ferrari
- ☐ Sauber

179. Której z postaci nie uświadczysz w grze WAR GODS?
- ☐ Tak
- ☐ Maximus
- ☐ Gorm
- ☐ CY-5

180. Podaj nazwę miasteczka sąsiadującego z Silent Hill.
- ☐ Brahnsville
- ☐ Brahms
- ☐ Bansville
- ☐ Bransville



Oto pierwsza porcja wyallenowanych pytań. Możecie mówić o sporym szczęściu, ponieważ postanowiłem spuścić z tonu...

181. Która z gier nie oferowała widoku z kabiny kierowcy?
- ☐ COLIN MC RAE RALLY
- ☐ NEED FOR SPEED
- ☐ WIP3OUT
- ☐ MOTORHEAD

182. Która z gier zajmuje największą ilość kompaktów?
- ☐ D
- ☐ FINAL FANTASY 7
- ☐ LEGEND OF THE DRAGOON
- ☐ DUNE 2000

183. Jaki tytuł nosi amerykańska wersja V-RALLY
- ☐ NEED FOR SPEED VS V-RALLY
- ☐ V-RALLY
- ☐ RALLY MASTERS
- ☐ RALLY USA

184. Która z gier nie ma nic wspólnego z czołgami?
- ☐ ASSAULT RIGS
- ☐ RETURN FIRE
- ☐ STEEL REIGN
- ☐ TIGER SHARK

185. Która z gier dostała najniższą ocenę na łamach PE?
- ☐ MEDIEVIL 2
- ☐ WIP3OUT
- ☐ N2O
- ☐ TENCHU



Kilka pytań "screenowych", za to dosyć trudnych. Może komuś uda się zgadnąć.

186. Jak nazywa się jegomość za zdjęcia



(seria FINAL FANTASY)?
- ☐ Sephiroth
- ☐ Siegfrid
- ☐ Seifer
- ☐ Setzer



187. Z introdukcji jakiej gry pochodzi ten kadr?
- ☐ ELEMENTAL GEARBOLT
- ☐ ALUNDRA
- ☐ LUNAR: SSS
- ☐ SUIKODEN 2



188. Jaki tytuł ma ten kawałek?
- ☐ Happy Man
- ☐ Fire
- ☐ Evil Eye
- ☐ Jazzy Cat

wyrywajcie, wypełniajcie, wysyłajcie i wygrywajcie



Pytania od Wiejskiego Gupka jak zwykle trudności Wam nie przysporzą wielkich... a może jednak?

189. Podtytuł platformówki 3D, w której głównym bohaterem jest Królik Bugs, to:
- ☐ LOST IN TIME
- ☐ GET IN THE TOMORROW
- ☐ UNDERGROUND
- ☐ DIGGING FOR CARROT

190. NAMCO wydało na PSX tylko 1 serię liczącą 4 części, tj.:
- ☐ TEKKEN
- ☐ ACE COMBAT
- ☐ HIOGE RACER
- ☐ TIME CRIZIS

191. W tej grze kierujesz poczynaniami lasek z zespołu Spice Girls:
- ☐ SPICT SPECIAL
- ☐ SPICE GIRLS SHOW
- ☐ SPICE WORLD
- ☐ HOT CHICS TURBO

192. Czołg z oczami i szerokim uśmiechem to główny bohater gry:
- ☐ TANK ASSAULT
- ☐ TINY TANK
- ☐ TIGER SHARK
- ☐ SMELLY TANK

193. Facet "ale ma serce", ale ma imię:
- ☐ Akuji
- ☐ Brad
- ☐ Asterie
- ☐ George

194. "Symulator" walki:
- ☐ TOT STONT 2
- ☐ BUSHIDO BLADE
- ☐ TERREN
- ☐ TOBAL

195. Można nagiąć fakty i stwierdzić, iż akcja gry CHASE THE EXPRESS opiera się na bazie filmu pt.:
- ☐ "Liberator 2"
- ☐ "Trainspotting"
- ☐ "Pociąg z lorsą"
- ☐ "The Pefect Storm"

196. Znany wielbicielom wyścigów Colin to:
- ☐ Anglik
- ☐ Niszpan
- ☐ Amerykanie
- ☐ Szkot

197. "TWISTED METAL na wodzie":
- ☐ VIGILANTE 8 II
- ☐ DEAD IN THE WATER
- ☐ HYDRO THUNDER
- ☐ N.GEN RACING

198. Snowboard w konwencji platformówki:
- ☐ COOLBOARDERS
- ☐ MTV SNOWBOARDING
- ☐ PSYBADEN
- ☐ SHOWBOARD CLASSICS

199. Jeden z wymienionych tytułów nie pasuje do pozostałych. Który?
- ☐ XI
- ☐ DUST A MOVE
- ☐ SWING
- ☐ MAGICAL DROP

200. Mówię o nim "STUNTMASTER":
- ☐ JARNETT LABONTE
- ☐ JACRIE CHAN
- ☐ JENERMT MCGRATH
- ☐ BRUCE WILLIS



Nie lubicie mnie? Ja też Was nie lubię. Macie za swoje...

201. W której z gier nie wprowadzono, tak modnego ostatnio, elementu "skradania się"?
- ☐ Metal Geer Solid
- ☐ Temmorow Never Dies
- ☐ Syphon Filter
- ☐ Touchu

202. Ile MB pamięci graficznej posiada PlayStation 2?
- ☐ 4
- ☐ 8
- ☐ 16
- ☐ 32

203. Ile reprezentacji narodowych umieszczono w ISS PRO EVOLUTION?
- ☐ 48
- ☐ 53
- ☐ 57
- ☐ 61

204. Której z ras nie możesz poprowadzić do zwycięstwa w DUNE 2000?
- ☐ Ordesów
- ☐ Atrydów
- ☐ Zerygów
- ☐ Harkonnenów

205. Tylko jedna z wymienionych serii została wydana na Playa aż w pięciu częściach:
- ☐ Twisted Metal
- ☐ Need For Speed
- ☐ Wipeout
- ☐ Ace Combat

206. Który z platformowych bohaterów jest krokodylem?
- ☐ Spyro
- ☐ Crash
- ☐ Croc
- ☐ Dee



Zwycięzca konkursu, ażeby dostać swoją PS2, będzie musiał najpierw do niej dosięgnąć. Ściora spuszcza ją z 2-go piętra na wysokość 3 metrów.

207. Zaznacz aktora, który "wcielił" się w głównego bohatera gry APOCALYPSE.
- ☐ Pierce Brosnan
- ☐ Chuck Norris
- ☐ Bogusław Linda
- ☐ Bruce Willis



Jak zwykle moje pytania są rewelacyjnie proste. Nic tylko odpowiadać...

208. Mokujin to:
- ☐ dumny człowiek
- ☐ waleczny człowiek
- ☐ drewniany człowiek
- ☐ człowiek o stalowych nerwach

209. Jak nazywa się hijatyka wyposażona w tryb pseudo RPG?
- ☐ Criticom
- ☐ Ehrgeiz
- ☐ Samurai Shodown
- ☐ Fighter Impact



Na koniec jak zwykle kolej na moje pytania.

210. W CIVILIZATION 2 gra zaczyna się 4000 lat p.n.e. A jaka jest górna granica gonitwy do zwycięstwa? Rok:
- ☐ 2000
- ☐ 2100
- ☐ 2200
- ☐ 2300

211. Ile robotów typu "Jack" przewinęło się przez serię TEKKEN?
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 6

212. Która kakiełka zagrała postać Cammy u boku Jean-Claude Van Damme'a w filmie "Uliczny Wojownik" (czyli STREET FIGHTER)?
- ☐ Asia Carrera
- ☐ Jenna Jameson
- ☐ Kylie Minogue
- ☐ Nikki Tyler

213. Jak dla Rikkimaru skończyła się pierwsza część TENCHU?
- ☐ został w zawalającej się jaskini
- ☐ zabił swojego mistrza
- ☐ został przywódcą klanu
- ☐ popełnił seppuku

214. Która z poniższych białogłowych nie wystąpiła jeszcze jako panna Lara Croft?
- ☐ Rhona Mitra
- ☐ Angelina Jolie
- ☐ Neil McAndrew
- ☐ Lara Weller

215. Od którego numeru PSX EXTREME zaczął pojawiać się HYDE PARK w podobnej, jak obecnie formie - z wypowiedziami ze(Red.)ów oraz wyszczególnieniem hitów miesiąca?
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

216. Na końcu PANDEMONIUM! zostały spełnione trzy życzenia głównych bohaterów. Jakie było ostatnie życzenie błazna?
- ☐ żeby wszyscy byli tacy jak on
- ☐ żeby pojawiła się kobieta-błazen
- ☐ żeby zamienił się z królem rolami
- ☐ żeby pojawił się kurczak



A teraz porcja pytań od Mr.X'a, który nie chce pokazać swojej twarzy (Loki, Ściera, nie wydurniajcie się - Star) (Ty kapo - Mr.Ś)

217. Z jakiej gry pochodzi ten "loading"?



- ☐ ROLLCAGE
- ☐ MOTORHEAD
- ☐ CRASH TEAM RACING
- ☐ ALIEN TRILOGY

218. Siostra Crasha Bandicoota to:
- ☐ Yokko
- ☐ Coco
- ☐ Choco
- ☐ Baby

219. Lei z serii Tekken to oficer policji:
- ☐ japońskiej
- ☐ wietnamskiej
- ☐ chińskiej
- ☐ Interpolu

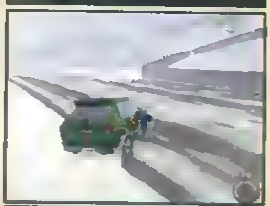
220. Kto użyczył głosu Rincewindowi z Discworld 1 i 2:
- ☐ Michael Palin
- ☐ Eric Idle
- ☐ Terry Jones
- ☐ John Cleese

221. Który za screenów NIE pokazuje gry na PSX?

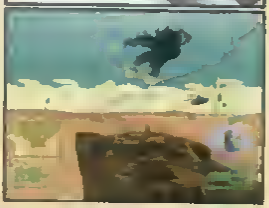
☐



☐



☐



nazwisko i imię (wyraźnie!) miejscowość

Tutaj napisz, co Ci ślina na długopis przyniosła, Możesz Nam napisać o tym co sądzisz o PlayStation 2 vs Dreamcast, albo o kobietach albo o tym co dzisiaj jadłeś na śniad. Zresztą, pisz co chcesz (i tak tego nikt nie czyta :). Aha, pamiętajcie, że za miesiąc będzie ankieta!!!

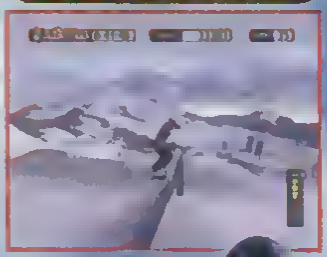
Wyrywajcie, wypełniajcie, wysyłajcie i wygrywajcie

MOJE TRZY GROSZE

W przypadku tej części serii mamy do czynienia z podobną sytuacją, co wyżej. Ogólnie wszystko wygląda ok, jest przede wszystkim grafika - tekstury przechodzą same siebie - z pięknie oddaną mimiką ich twórcy. Dodatkowo mamy i muzykę. Jednak gdzieś jest z nią, niestety, problem. Jest to nieodłączny dla snowboardowych symulatorów. To słynny "bad boing". Niepotrzebnie przypomiewacze gorszych gatunków poczęli wykorzystywać ten efekt przy lądowaniu. Jest to szczególnie przykre, że CB2001 tym razem jest tak kapitalny. I dlatego podkreślę jeszcze raz: unikajcie "bad boing"!

Kosa

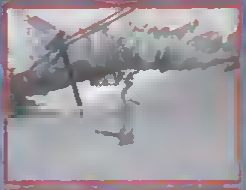
CoolBoarders 2001













"Rany boskie, kolejny COOLBOARDERS, kiedy oni przestaną szargać dobre imię tej świetnej niegdyś serii??!" - tak sobie pomyślałem trzymając cieplutką jeszcze płytkę w ręku. Widniał na niej nadruk 2001, ale ja wiedziałem, że o odkrywczych lecie przyszłościowych pomysłach nie będzie tu mowy. Niestety rzadko się mylę (choć raz wyrwałem jedną sztukę na techniswis w Londynie, a tu się później okazało) ale co zrobić)

Cóż COOL BOARDERS 2001 ma Ci do zaoferowania? Kilka rzeczy - zarówno czasowych trików w specjalnie do tego przygotowanym half-pipe'ie, boardparku, kilku ekocznich, jak i szalone zjazdy po zwykłych trasach, kiedy to walisz po mordach ścigających się z Tobą pomyleńców. Oczywiście jednym z tych pomyleńców może być żywy Gracz, jako że został tu zaimplementowany Split Screen umożliwiający zjazd we dwóch. Wrzucono także system transferów i gap-ów (przeniesiony z symulatorów deskorolki), a więc tarez możesz zwiększyć swoją punktację łącząc kilka trików w combosa, który z kolei zacznie się na jednym elemencie otoczenia, a skończy na zupełnie innym, łącząc tym samym "trikowe powierzchnie". To dobre posunięcie, choć żadna w tym zasługa twórców gry. Ot, ściągnęli sprawdzony pomysł.

Co ciekawe, wbrew pozorom grafa nie je[illegible] aż tak tragiczna, jakby się można było spodziewać. Co mogę policzyć za plus - to zmieniony design tras. W COOLBOARDERS4 były one jakieś takie "meie" i ciasne, teraz zaś nieco je rozbudowano, dodając rozwidlenia drogi czy wielopoziomowe rozjazdy. Możesz więc bezstresowo fresystyle ować, ciesząc się corez to nowymi kewsikami toru, których wcześniej nie udało Ci się odkryć. Fajnie prezentuje się zasypane śniegiem miasto w nocy, kiedy to mkniesz w głębokim puchu, a lekko oświetlone domy przemykają z boku. Także boardpark zdaje się ciekawie zaprojektowany - jest nawet niezły, technicznie rozbudowany, można walić w nim długie, zakręcone comba. I to wszystko niby stanowi o jakiejś tam rajcowności tego snowbosrdu, ale ogólna siamazarmość rozgrywki i średnio udane fizyka chłopka nie pozwalają podejść do niej ze zbytnim entuzjazmem. Przykro mi.

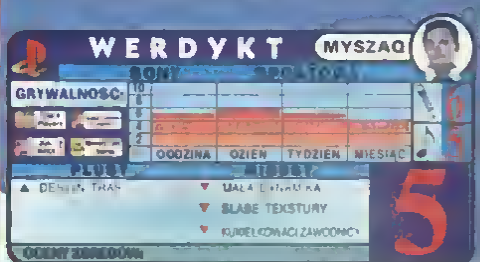
O ile ogólny design wypada nawet "wporzo", o tyle już np. same tekstury jak im się przyjrzeć z bliska, nie przedstawiają szczególnego kunsztu - bo i lubią się rozpikselowywać. Jak zwykle też wygląd zawodników pozostawia sporo do życzenia - owiem wciąż przypominają oni bardziej dmuchane lalki niźli żywych ludzi. No i ta "ściana" lasu - rozpostarta z boku tekstura ograniczająca treeg, pomalowane "w drzewa"! Toż to żenada. Jak widać, goście z SONY America nie zmienili swojego podejścia i dalej walą po linii najmniejszego oporu. Radzę więc pokazać im solidnego "faka" niech sobie nie myślą.



Również w sferze dźwiękowej nie masz co szukać jakichś kosmosów. Bo i Muzyka przygrywająca w tle jest słaba prezentuje sobą jakieś ciche "pierdu-pierdu" zamiast zagrzewać do zjazdu. Na szczęście odgłosy strzelającego w górę śniegu trzeszczącej dechy nie męczą u[illegible] nawet [illegible] się [illegible] słuchu (cichy szum rozcinanego puchu uspokaja). Jak sam więc widzisz kolejny COOLBOARDERS nie tamie zbyt pasy wciąż trzyma poziom poniżej oczekiwań - baaardzo przeciętny. Na szczęście prawdziwi twórcy [illegible] i za[illegible]ot to powrót na PS2! Czekam więc.

WERDYKT

MYSZAQ













No i stało się! 51 sezon Formuły 1 już jest za nami, a niepokonany Schumi sięgnął po swój upragniony 3 tytuł Mistrza Świata! Czaaaaddd!!! Ale dosyć już tego chwalenia, przejdźmy do sedna sprawy. Pierwszą rzeczą, na którą warto zwrócić uwagę w F1 SEASON 2000 jest intro, bardzo udane wprowadzające nas w temat. Jak to na EA przystało, całość podkładana jest z kawałków transmisji TV, okraszonych całkiem konkretną muzyką. W roli głównej występuje tu czerwony bolid imć Schumachera - jak widać twórcy wykazali się niezłym wyczuciem, bo do kandydata na tytuł mistrzowski:).

PANOWIE, START YOUR ENGINE!

Ekran menu został wykonany nadzwyczaj estetycznie i przejrzyście. W gięli cały czas widzimy filmiki, przedstawiające mknące bolidy, tory i kierowców tych piekielnie szybkich maszyn. Bez najmniejszych problemów odnajdujemy interesujące nas opcje i tryby gry, a tych jest całkiem sporo. Podstawowym i chyba najbardziej ekscytującym jest Championship - oczywiście wszystkie teamy i tory pochodzą z sezonu 2000, co dodatkowo podnosi atrakcyjność tego tytułu dla potencjalnego odbiorcy, w szczególności dla maniaka F1:). Nie ma to jak rozegrać pełny sezon - na poziomie ekspert i z włączonymi wszystkimi "przeszkadzajkami" pod postacią uszkodzeń, zużycia opon i paliwa, czy też flag. Człowiek zamienia się w automat, bezwzględnie wymagana jest 100% skupienia i znajomości toru (choć nie nie stoi na przeszkodzie, aby uczynić naszą trykę niezniszczalną i trochę poszaleć, przy okazji ucząc się tras). Do tego najlepiej nadaje się tryb Training, w którym mamy dostęp do opcji praktyki - w sam raz dla amatorów szybkich kółek na "rusztowanku" - instruktor prowadzi nas za rączkę, a po teście zostajemy ocenieni zależnie od postępów. Tryb Weekend chyba już na stałe zadomowił w F1, wychodzących ze stajni EA. Z ciekawostek - autorzy wprowadzili możliwość ustawienia całej stawki na starcie według wyników z początku tegorocznego, zakończonego już sezonu. Nie mogło zabraknąć też Time Trial, tak uwielbianego przez wszystkich rekordo-maniaków. Na koniec pozostawiłem tryb Scenario. Tak, tak, są scenariusze!!! Pierwszy polega na dowiezieniu tylko niejakiego Villeneuve'a na metę na punktowanej pozycji (w pierwszej czwórce); mamy na to 15 okrążeń toru, startujemy z 9 pozycji. Niby nic trudnego, ale... No właśnie - "ale"... Mamy włączone uszkodzenie, opony i zużycie paliwa, wszystko na poziomie medium. To jeszcze nie - zmieniają się też warunki pogodowe! Ogólnie jest bardzo ciekawie, a im dalej, tym trudniej. Nie będę opisywał następnych scenariuszy, nie chcę psuć Wam zabawy. Powiem jedno - aby ukończyć wszystkie scenariusze, trzeba być niezłym kozakiem. Nie mogło oczywiście zabraknąć opcji gry we dwoje. Wielka szkoda, że twórcy, i to nie tylko tej gry, zapomnieli o czymś takim jak LINK...

TEN CZERWONY JEST ŁADNIEJSZY!

Pora rzucić na tor i przyjrzeć się z bliska grafice. Odpaliłem GP Monaco, jak zwykłem zawsze czynić z nową F1, gdyż trasa położona w Księstwie jest bardzo specyficzna: mnóstwo obiektów wokół toru, wąskie uliczki, wielka "zderzak w zderzak" itd., co pozwala dosyć szybko wystawić wstępną ocenę nie tylko samej oprawie, ale i "silnikowi", który ciągnie szpil. Ha, to, co ujrzały me oczy, przeszło moje oczekiwania! Od tego momentu poczułem chęć się jak dziki całować, a było już tylko lepiej! Primo - grafika prezentuje się wspaniale. Począwszy od elementów otoczenia (budynki nareszcie wyglądają jak PRAWDZIWE budowle), poprzez różnego rodzaju stanowiska reklamowe, pomosty, a kończąc na modelach bolidów, które wykonane zostały nadzwyczaj starannie - zachowano oryginalny wygląd, barwy teamów i rozmieszczenie reklam. Trzeba też Wam wiedzieć, że tory (jest ich 17, są wszystkie GP wpisane do kalendarza FIA na ten rok) odwzorowane są zgodnie z ich rzeczywistym wyglądem. Znaczy to, że nie uświadczymy tu żadnych wpadek w stylu zbyt wąskiego odcinka trasy czy źle wyprofilowanego zakrętu. Secundo - engine wyrabia się z tym graficznym przepychem bez najmniejszych problemów, nawet gdy na ekranie pojawia się kilkanaście bryk. Czyli jest dobrze... Choć tu, niestety, na wizerunku F1 2000 pojawiła się mała rysa. Podczas powtórek, gdy na ekranie naraz znajduje się dużo obiektów, mamy okazję obserwować efekt "skaczącej żabki". Ale to tylko taka pierdółka, nie wpływająca szczególnie na ogólny obraz gry, na

MOJE TRZY GROSZE

Ale jedno jest oczywiste i bardzo przyjemne: wszystkie te wymienione tu rzeczy, jak i te pominięte, mają się genialnie gry wykonane tradycyjnie a F1. Ale mamy przynajmniej, o co tyle dużo rozbijać. Zmiana konstrukcyjnego podwozia i lekko sprzężona i nie przewidziana zapewniają przed kolejnymi modelami dużo więcej zabawy, bowiem zmiana ta dodała i bolidy zaczęły być równie bardzo dobrze odbite. Polecam!

HIV

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ½

Ta gra jest godna tytułu następcy legendarnej (w pewnych kręgach:) F1 97. Myślę, że produkt EA Sports na długo zadomowi u wszystkich fanów wspomnianego tytułu, po to, że przejął pałeczkę lidera jest przecież oczywiste!



MOJE TRZY GROSZE

Gamera

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

którzy [illegible] efekty dźwiękowe. Odgłosy pracującego na najwyższych obrotach silnika są takie, jakie być powinny - ostre, przecinające powietrze wycie, nieporównywalne do niczego innego na tej planecie (znam to z wersji live:). Wysłuszy dopisać do tego efekt palonej gumy, uderzeń i wspaniałą pracę gości znieważających w bokach, którzy na chwilę przekazują nam bardzo ważne informacje na temat naszej pozycji, stanu opon i ogólnej kondycji bryki. Skutecznie wpływa to na wspomniany już "feeling". Rewelacja!

HEJ, SKĄD TEN DYM? CHYBA NIE ZATARŁEM SILNIKA? CHYBA...

Menu jazdy dopracowano więc do perfekcji. Nie oszukujmy się - F1 SEASON 2000 to czysta krew symulator - i to przez wielkie "S". To widać i czuć na każdym kroku. Bolid prowadzi się wspaniale, bryka dobrze reaguje na wydawane jej polecenia, choć jeden mały błąd i "rąbie, nogą, mówi...". A kolizje to istna poezja, że wymienię tylko możliwość uszkadzania zawieszenia. Zwykle kończy się to urwaniem całego koła, ale nie tak od razu! Kiedy już uszkodzimy zawieszenie, mamy jeszcze trochę czasu na zjechanie do boksu i usunięcie usterek, a to "trochę" oznacza zwykle jedno, dwa okrążenia. Im dłużej pozostaje się na torze, tym większe prawdopodobieństwo na przedwczesne zakończenie wyścigu. Ha, to nie wszystko - teraz eksploatuje opony!!! Jeśli zbyt długo będziemy zwlekać ze zmianą ogumienia, to razu na pewno, prędzej czy później, guma nam pierdyknie (bez skojarzeń:), a przy prędkości, dajmy na to 300 km/h to naprawdę nic miłego... A co powiesz na możliwość zatarcia silnika lub skrzyni biegów? Bo i takie atrakcje się tu zdarzają - i to ale tylko Tobie! Warto też napisać słów kilka o przeciwnikach sterowanych przez komputer. Naprawdę godnie wiodą, kiedy spasować i przepuścić nas przed siebie. Nie ma najmniejszych problemów z dublowaniem (yeah!!!), a na do wyprzedzania - jest ciężko, a na poziomie ekspert to już hardcore totalny:).

WALKA O POLE POSITION

Na dzień dzisiejszy nie widzę na Starcie lepszych wyścigów. Nawet te wszystkie GT, COLINy czy inne "Toki" powędrowały na półeczkę. F1 SEASON 2000 zasługuje na największe uznanie. Szpil po prostu ociera miliony! Jeśli jesteś fanem niezapomnianej F1 '97 i czekałeś na równie dobry, a nawet lepszy tytuł - no, stary...) Naresztcie masz to, czego chciałeś! Umarł król, niech żyje król!! No więc na co jeszcze czekasz?! Szoruj natychmiast do sklepu, ale już!



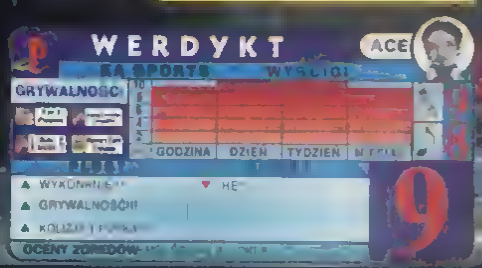


Nowa F1 ze stajni EA Sports jest niczym świeży powiew wiatru - wspaniała grafika i niesamowita grywalność potrafią przykuć do ekranu TV na długie godziny. Jeśli zaliczasz się do fanów tego sportu, to szpil ten zaspokoi Twe pragnienia w 100%. Dla reszty maniaków 4 kółek rada: Spróbujcie, bo naprawdę warto!

RANKING FORMUŁ NA PLAYSTATION

Gier o tematyce F1 pokazało się na PlayStation bardzo dużo i chyba wiele kto się w tym "temacie" obsuje wraz Gamerą postanowiliśmy zrobić krótki ranking. Może to coś Wam pomoże

1.	Formuła 1 C. S. 2000	EA Sports
2.	Formuła 1 '97	Psygnosis
3.	Formuła 1 2000	EA Sports
4.	Formuła 1 '96	Psygnosis
5.	Formuła 1 '98	Psygnosis



FORMULA ONE 2000

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

MOJE TRZY GROSZE

Przy okazji "wyspia" Formuł I nawet SONY odeszedzilo, że potrafi robić takie gry © No do grafiki, modelu jazdy czy atmosfery trudno się nie można mieć jakie takich zastrzeżeń, a tyle słowach czy wypadki to klasa na poziomie Rally i "demolkach" odbicia z la RIDGE RACER) Śro warto zwrócić i podejrzeć się do pogrania przez kilka tygodni, zwłaszcza przyrównując ją do starego produktu od EA – praktycznie nie istniejącego.

Gamera

★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆

Szpil wita nas niezbyt ciekawym wystrojem Menu, które bardzo przypomina to znane z WIPEOUT - owszem, do futurystycznych wyścigów może to i pasuje, ale do F1 nie bardzo - ogólnie sprawia wrażenie bardzo ubogiego, niestety.. Mocno niepokojąca jest też ilość dostępnych opcji. Mamy tylko Arcade, Grand Prix i tryb gry 2 Players... Ale już po przeprowadzaniu wnikliwej "sekcji" okazuje się, że mamy dostęp do kilku ciekawych trybów i tu ciekawostka - podczas ładowania się torów konsola zadaje nam pytania z historii Formuły 1, można więc sprawdzić swoją wiedzę W Arcade umieszczono dość interesującą opcję pozwalającą na wybor kilku "lokacji" rozmieszczonych na całym świecie Do każdej takiej lokacji przypisano od 3 do 4 tras (np. w Racelinie mamy cztery GP Belgii na torze Spa, dalej są Nurburgring Magny - Cours i Silverstone). Po lokacji, pozostaja już tylko wybrać team, w którym będziamy jeździć Początkowo wybór jest mocno ograniczony, gdyż udostępniono je tylko 3, i to, hmm, niezbyt rewelacyjne Całe szczęście, że po wygraniu kilku wyścigów odblokowane zostają kolejna lokacje i znacznie lepsze bryki (oraz kilkanaście fotek przedstawiających kierowców, bryki itd.). Za to w Grand Prix mamy standard aż do bólu - Championship, pojedyncze GP, jazdy próbne, treningi, sesje kwalifikacyjne i przygotowanie samochodu Sam przyznasz, żadna to rewolucja. Ale rewolucją nazwać można śmiało to, co dzieje się w trybie 2 Players. Otóż wyobraź sobie, że od teraz będziesz mógł rozegrać pełny sezon grając z kumplem, brachołem czy kosmitą (hi Sciera)!!! Nareszcie! Jeśli słowiasz w grach na rozrywkę wieloosobową, to chyba oczywiste jest, że powinieneś zainteresować się tym tytułem Tryb ten znacznie podnosi atrakcyjność FORMULA ONE 2000 i znacznie przedłuża żywotność gry. Ważmy na przykład taką sytuację - grasz z kumplem i jeździcie w tym samym teamie. Waszym celem będzie zdobycie nie tylko tytułu mistrza dla kierowcy, ale i zapewnienie zwycięstwa także w klasyfikacji konstruktorów, co wymusza współpracę nie tylko na torze, ale i poza nim (chyba nie zjedziecie na raz do boksu, no nie?:) Miodzio!

Graficznie gierka prezentuje się całkiem ciekawie. Uwagę przykuwają starannie wykonane modele bolidów - zarówno ich kolorystyka, kształt, jak i rozmieszczenie reklam nie dają żadnych podstaw do czepiania się. W grze mamy całą stawkę z sezonu 2000, więc nie zabraknie Schumiego, Miki, "Szczerny" Coultharda i reszty ekipy znanej z torów F1 Trasy odwzorowano starannie, nie [illegible] szczegółów, jak [illegible] h tablic reklamowych i [illegible] rystycznych dla danego toru budowli, oraz innych "duperel" Dołożono też fajne efekty w stylu sypiących się [illegible] podwozia snopów [illegible] i po[illegible] opływającego tylny apo[illegible] jest za to jakiś taki nijaki Bolid zachowuje się bardzo podobnie podczas jazdy po torze lub trawie roślinności poza nim, nawet w strugach deszczu [illegible] ma [illegible] podobnie w przypadku [illegible] i uszkodz[illegible]n Trzeba się naprawdę n[illegible] żeby rozpierniczyć samochód - następna wpadka. Natomiast niezłym motywem jest możliwość zablokowanie kół, przez co kierowanie bolidem staje się niemożliwe. Najczęściej zd[illegible]ę to podczas hamowania. Manewr ten należy wykonywać ze szczególną ostrożnością i wyczuciem, bowiem zbyt długie trzymanie "hampla" powoduje natychmiastowy obrót wokół osi no a władzy.. Słabo prezentuje się strona dźwiękowa, komentator oszczędza się jak może Odgłosy pracy silników nie brzmią tak jak brzmieć powinny, nie czuć tu charakterystycznego przecież dla bolidów F1 powieru.

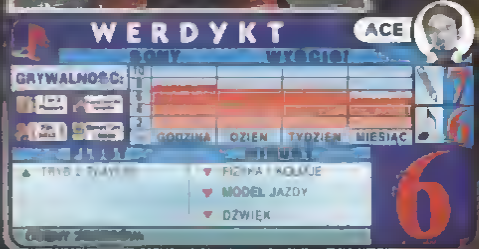
Podsumowując, grę polecam jedynie tym, których interesuje opcja 2 Players - będziecie się niezle bawić











Sony zapewne chciało włączyć się do walki o prymat w kategorii F1, jednak "coś" im nie wyszło, za to opcja 2 Players rulez!

Mille Miglia

Gołota uciekł z ringu, Hubert znowu zadaje pytania, po którym jest już tylko dziesięć pytań do miliona, komp pracuje od czterdziestu godzin z rzędu i Windows jeszcze się nie zawiesił. O co chodzi? Biję się z natłokiem myśli, a co gorsze przegrywam pierwszą rundę. Świat zwariował? Gdybyś znał odpowiedź, dzwoń do Redakcji, ja tymczasem skoczę po wóz i jadę na imprezę.

Jestem w garażu i widzę jakieś dziwne bryczki - z wyłupiastymi oczyma, nieproporcjonalnymi kształtami, o mało agresywnym wyglądzie. Podchodzę bliżej, z tyłu migają symbole Mercedes 300SLR, Porsche 356 i 550 Spider, Ferrari 250GT, Lancia Aurelia. Jest nawet Fiat 500, Alfa Romeo 2300 i BMW 328. Wszystkie podzielone na trzy klasy, a więc lata 1927 - 1930, 1931 - 1945 i 1946 - 1957. Z niedowierzaniem przyglądam się prawie 20 maszynom, po czym wsiadam do jednej z nich i ruszam. Północne Włochy, okolice miasta Brescia, trwają przygotowania do startu historycznego wyścigu MILLE MIGLIA. Przede mną (Tobą?) blisko tysiąc kilometrów tras, podzielonych na dziesięć odcinków, prowadzących przez całą niemal Italię. Odpalam silnik i ruszam.

Dobrze zmajstrowany engine pozwala na ultrapłynne i szybkie pomykanie wśród malowniczych włoskich gór, wiosek i lasów. Zerkając dookoła dostrzegam wprawdzie rozlażące się gdzieniegdzie tekstury, a komórki odpowiedzialne za techniczne zagadnienia szepczą coś o zastosowaniu nie najwyższej rozdzielki (i tak jest git!), nie przeszkadza mi to jednak w znakomitej zabawie. Kto by pomyślał, że te mające dobrze ponad pół wieku na koncie potwory, osiągną takie prędkości! Brakuje jednak trochę poślizgów, a co za tym idzie płynnego pokonywania zakrętów, co ściśle wiąże się z budową układu jezdnego zastosowanego w przedwojennych furach. Trochę lepiej sytuacja wygląda z modelami z lat pięćdziesiątych, gdzie znacznie konkretniej, zwłaszcza przy ostrym hamowaniu, można wchodzić w wiraże. A czy wspominałem już jak zróżnicowany i wyraźnie odczuwalny jest model jazdy poszczególnych bryczek? Nie? No jak to

Ale czegoś mi tu brakuje. Już wiem, po prostu zapomniałem zapodać muzyki. Trzasnąłem w odtwarzacz i momentalnie w głowie słyszę ostre, techniczne beaty. Nie, nie ma beatów, a już na pewno technicznych. Jakieś kawałki utrzymane w klimacie lat 30., 40. i 50., które po chwili bezwiednie poczynam nucić - wpadają w ucho, tworzą klimat. Naprawdę niezłe. Dobrze komponują się z charakterystycznym, mocnym warkotem silnika - teraz już wiesz, że nie bez powodu wpakowano weń kilkaset koni mocy.

Z dala dostrzegam kumpla - czyżby chciał się ze mną ścigać? Hał, nie powiem by była to głupia propozycja, tym bardziej że engine wyrabia z niemal identyczną szybkością, a otoczenie wcale nie uległo znaczącej redukcji. Więc i ten aspekt wypadł nadzwyczaj pozytywnie, a jednak coś nie pozwala mi na czerpanie pełnej radości z wyścigu zwanego MILLE MIGLIA. Już będąc na starcie dostrzegłem, że przeciwnicy w zastraszającym tempie się oddalają, a dogonić ich trudno, cholernie trudno. Wysoki poziom powiesz, ale czy aby ciut nie za bardzo? Na początku może zniechęcić, a co słabszy nerwowo zrezygnuje z udziału w wyścigu.

Dojechałem do mety w Rzymie, gdzie pod historycznym Koloseum zakończyłem swój udział w nie mniej historycznym rajdzie, rozegranym nb. po raz pierwszy w 1927 roku. MILLE MIGLIA dostarczyło kilku pozytywnych wrażeń, mile zaskoczył i polecam Ci spróbować samemu. Bo co by nie mówić, to była naprawdę niezła jazda.



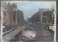
MOJE TRZY GROSZE

[illegible] TEST DRIVE'a [illegible]

HIV

★★★★★☆☆☆☆☆











Mądrzy ludzie mówią, że z samochodami jest jak z winem - im starsze, tym lepsze. Czemu miałbyś tego nie sprawdzić...?

WERDYKT

SHIVA

SCI — WYŚCIGI

GRYWALNOŚĆ

10				
	GODZINA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC

Grafika: 7 · Muzyka: 7

PLUSY	MINUSY
▲ HISTORYCZNE FURY	▼ WCZYTYWANIE
▲ SZYBKA ANIMACJA	▼ TROCHĘ BRAKUJE POŚLIZGÓW
▲ KLIMAT	

OCENY ŹRÓDEŁ: [illegible]

6

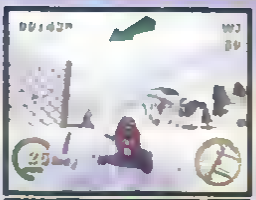
SMU

Jak zapewne wiesz, PS2 niesie z sobą możliwości, o jakich nie śnili autorzy pierwszych gier w historii tej gałęzi rozrywki. Patrząc na Space Invadera, Missile Command i podobne, aż dziw człowieka bierze, że ewolucja poszła tak daleko, na przestrzeni zaledwie dwudziestu lat przeobrażając niewinne "liczydła" w zminiaturyzowane jednostki potrafiące zliczyć wszystkie gwiazdy na niebie w ułamku sekundy. Jednak nie tylko moc obliczeniowa zaszła tak daleko, ale i wymagania klientów - Graczy - i pomysłowość autorów gier, którzy prześcigają się w odważnych ideach, którymi szpikują nowe pokolenia młócących na oślep nastolatków i dinozaurów mojego pokroju. Firma ROCKSTAR nie siedzi w tej branży "od wczoraj", znamy ją bowiem m.in. z PSX'owej serii-hitu pt. GTA. Teraz, czyniąc pierwsze kroki na PS2, wydała grę, którą można określić mianem "niedaleko jabłko spadło od jabłoni" - a mianowicie SMUGGLER'S RUN.

Pozycja ewa traktuje o szmuglerach. Określenie to jest niezwykle rzadko używane w j. polskim, ale z pewnością zczajasz, iż szmugler szmuguje, tj. przemyca towary. Powiedz, jak Ci się wydaje - w jaki sposób poczciwy szmugler zarabia na chleb? Za co? Że przenosi przez granicę dresy, wódę, podpaski i czapki ze skóry oblązkanej krowy? O nie! Szmugler, przynajmniej w tej grze, grzeje posadkę doręczyciela, który z punktu A musi przewieźć towar do pkt. B, co by zgarnąć kasę.

Zasiadasz za kółkiem fury przypominającej amerykańską sondę księżycową (później dochodzą nowe, wyspecjalizowana), dostajesz zlecenia i ruszasz przed siebie. Gra utrzymana jest w konwencji samochodowej rozwałki, przypominającej na pierwszy rzut oka VIGILANTE 8 (PSX), tyle że bez możliwości posługiwania się bronią pod jakąkolwiek postacią. Tereny działań są jak najbardziej trójwymiarowe, ale o szczegółach później...

Zostajesz zrzucony w określonym punkcie i musisz znaleźć przesyłkę. Miejsce jej spoczynku oznaczone jest świecami dymnymi, a i wielka strzałka informacyjna nakierowuje Cię na trop. Gdy już przesyłkę posiądziesz, musisz przetransportować ją we wskazane miejsce. To z grubsza główne reguły gry, bowiem reszta zostaje nie domówiona, a raczej leży w Twoich rękach, gdyż tereny są tak rozległe, że słów mi brakuje. No właśnie - dzięki mocy obliczeniowej PS2, developerowi udało się dokonać rzeczy oszałamiającej. Mianowicie gra została podzielona na 3 środowiska: miasteczko, pustynia i miasteczko zimową porą. Jeśli wziąć pod uwagę jeden z wariantów niechaj będzie to np. miasteczko należy wyraźnie podkreślić, iż masz tu do czynienia nie ze sztucznym tworem (dwa domki i 3 drzewa), jeśli z małym miasteczkiem otoczonym połaciami terenu rozległymi jak cholera. Jako że gra ma wydźwięk arcade'owy, większość przeszkód możesz pokonać - po wjechaniu na szczyt pagórka czy też potężniejszej góry widok odbierze Ci umiejętność logicznego rozumowania i kiecenia podstawowych zwrotów pokroju "o jesz k***a!", bowiem krajobraz rozpościerający się po horyzont, w dodatku zróżnicowany jak sto diabłów, to gratka jakich mało. Pełno tu fałd, drzew 3D, zbiorników wodnych, mostów i innych elementów. Po drogach jeżdżą samochody (od czorta tego), a po zboczach przechadzają się turyści i zwierzątka (wszystkich można rozjechać, ciesząc się dobiegającymi krzykami!!!). Jeśli się uprzesz, spotkasz także gnający pociąg a w miejscu zauważysz migające lampiony, sygnalizację itd. Nie mam wystarczająco dużo miejsca, nie przyjmij to do siebie - rozbudowane poziomy dają spore możliwości, w dodatku można obrać dowolną drogę, byleby dotrzeć we wskazane miejsca na czas. Podsumowując wykonanie gry pod kątem graficz-









Czy szmugler przenosi przez granicę dresy, wódę, podpaski i czapki ze skóry oblązkanej krowy? O nie!



SMUGGLER'S RUN

Członkowie "szwadronów śmierci z syrenami" zabiliby własne matki, byle tylko Cię dopaść i spowodować, aby Twój pasek zniszczenia rozsadzić, wehikuł zniszczyć, zdeptać i opluć, a Twe zwłoki sponiewierać!

nym, oferuje ona zapierające dech w piersiach widoki, ale nie ma mowy o jakichś fajerwerkach. Co do pojazdów, pomimo arcade owego charakteru jatki, ulegają one widocznym uszkodzeniom (truwiejące elementy karoserii), zostały poskładane ze sporej ilości polygonów, a praca zawieszenia to malina. Model jazdy zasługuje na najwyższe noty, z kolei warstwa muzyczna jest w porządku

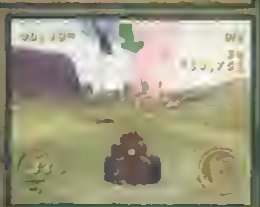
Jednak w przypadku SMUGGLER'S RUN fetyszować należy się nie tylko terenami i swobodą działania, ale i misjami. Jak już wspomniałam, większość z nich polega na dotarciu z pkt. A do B (niczym w DRIVER2ze), ale gro z nich rozbije się o zabawy zbiorowe cokolwiek miałoby to znaczyć,). Trafiają się zadania czysto wyścigowe, tj. takie w których wrogą ekipę musisz pozostawić w tyle, samemu docierając do mety na pierwszej lokacie, lecz najlepsze misje polegające na wyeliminowaniu konkurencyjnej grupie zbiorowego zasadzie Twojej paczki (w większości misji sterrasz jednak udział w pojedynkę). Chodzi o dotarcie do przesyłki i przewiezienie jej do własnej bazy. Gdy jednak każda z grup ślących w garażu liczy po kilku członków, zadyma jest konkretne, tym bardziej, że przesyłkę można odbierać poprzez gruchnięcie w opponenta z impetem. Oprócz misji, istnieje możliwość wzięcia udziału w mini grach, a wyrażając się precyzyjniej - w zabawach znanych z głównych misji wiadnie. Czego nie mogło zabraknąć, to Split Screen - rajcowność płynąca z takiej możliwości jest ogromna, engine trzyma się zdrow. Żałuję jednak, że nie można kooperować łącząc się w teamy gdyż taka ewentualność byłaby po prostu madafaka!



MOJE TRZY GROSZE

DRIVER w wersji off-road! Graficznie może nie powala (na widok wszystko każdy oczywiście czeka kwiatuszek), ale i tak a perfekcjonista by tych wszystkich "błędów" gdyż z założenia nieistotnych. Bo dla strategii kropa, to całkowicie podkat, model jazdy i tryby dla 2 (kreśny pierwszy to powyżej powyżej DRIVE'a). Sadzisz oczywiście się dlaczego dlaczego. Ze zdala w terenie nie można rozeznawać z realnie dlatego po miastach. Zabawa jest tak rozwinięta, że nawet Star wrzuci NFS-owiec, dlatego przed nim kilka dni, a to wtedy o czymś świadczy. "Palcem" to można pozostawiać.

Mr. Śmierć

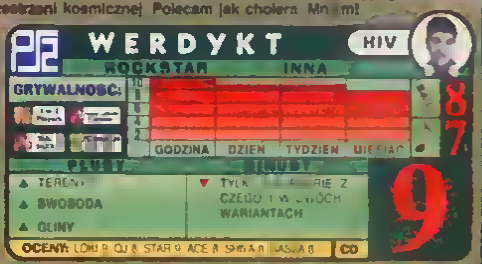


jący licznie, wręcz hurtowo i z nawiązką zachowują się niczym wściekłe eukinkoty antuzjaści pościgów i mocnych wrażeń. Członkowie tych "szwadronów śmierci z syrenami" zabiliby własna matki, byle tylko Cię dopaść i spowodować, aby Twój pasek zniszczenia rozsadzić, wehikuł zniszczyć, zdeptać i opluć, a Twe zwłoki sponiewierać! Kordony maniaków wrzeszczących ku pustyni w Arizonie!!! Gnoja urządzają zmasowane ataki, spychają Cię przy każdej okazji, napierają do upadłego i organizują zasadzki oraz blokady, choć można czasami nieźle pełać. Gdyby nie zabarw swojego uroku, natomiast w tym przypadku kręci

SMUGGLER'S RUN to powiew świeżości i sporo dziwa bardzo szybka, innowacje związane z możl PS2 szokują, ale gra w w sobie prowokuje i mąci w umyśle. Misje należy poczytać za oczekujące doskonałymi patentami aczkolwiek "30-któraś tam" z kolei może nieco znużyć. Wtedy wypada odpalić Multiplayer i cieszyć ordynarną podniętę z destrukcji jaką możesz zadać kumplowi, którego tak naprawdę nie lubisz, zamieniając go w okruch materii w przestrzeni kosmicznej. Polecam jak cholera. Mniam!

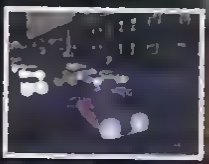






Z pewnością lubisz klimaty czarnych interesów, konkretnych bryk i zakapiorów na miarę Tysona... A! Na pewno ciorałeś zdrowo w GTA, nieprawdaż? No to zapnij pasy, bo oto ROCKSTAR zapodało nową grę na Ps2, kolującą nad tymi klimatami, co to MIDNIGHT CLUB: STREET RACING się zowie.



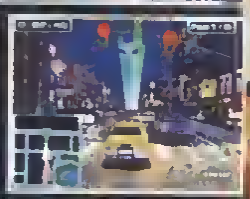




Że jest to gra traktująca o wyścigach samochodowych w niekonwencjonalnym ujęciu - to już wiesz. Tryb Arcade oferuje kilka mini gier, m.in. Capture the Flag, czy też wyścigi z oponentami sterowanymi przez konsolę, ew. z zezowatym Bolkiem "spod siódemki". Mniejsza jednak o to, bowiem esencję stanowi tryb kariery, w którym powoli przeobrażasz się z cichutkiego, skromnego kierowcy taksówki w pierwszorzędnego wyjadacza. Snujesz się po mieście w nadziei na spotkanie jakiegoś koła, który zechciałby się z Tobą ścigać. Rekrutacja przebiega w sposób moralnie niepoprawny, hihihi! Namierzasz jednego z takich idiotów, siadasz mu na ogonie, a gdy Cię zmęczy - próbuje uciec. Jeśli jesteś "przyklejony" odpowiednio długo, facet organizuje wyścigi - najpierw z kimś kolesi, później do Ci numer własnej "komórki". Jeśli tylko zechcesz, możesz się z nim skontaktować, a po wygranym wyścigu zbierasz jego fmp. Po opykaniu kilku(nastu) oponentów, czas na Mistrza Miasta i mega wyzwanie - próba pokonania go spowoduje, iż przewartujesz słownik brzydkich wyrazów!







Zmagania polegają na zaliczaniu poszczególnych Checkpointów. Zdarzają się także misje, w których należy najzwyczajniej w świecie dojechać od punktu A do B. Niestety, w grze zaimplementowano jedynie 2 miasta: Nowy Jork i Londyn. Jednak prawda jest taka, iż są one megafuckersko rozbudowane - przeprawienie się przez rewiry, i to na maksymalnym gazie, zajmuje tu kilka minut!!! Co więcej, z odnalezieniem i zidentyfikowaniem najsłynniejszych budowli we wspomnianych miastach nie będziesz miał najmniejszych problemów. Byłem w Londynie kilkakrotnie i przyznaję, że grając rozpoznawałem miejsca, w których puszczałem wiatry. To niesamowite!!! Wracając do tematu - dzięki rozległym parkom, akwenom wodnym, mostom, tunelom i krętym, wąskim uliczkom poczujesz się wniebowzięty. Najbardziej z tego wszystkiego kręcą skróty, bez całe masa nieoznaczonych na mapie skrótów (mapa i tak wygląda jak pajęczyna zachłannego Spider-Mana)! Przeprawa przez most zwodzony, szybę budynku, a następnie pasaż handlowy, czy też wizyta "u mechanika" to chleb powszedni. Poza tym, zczajenie wszystkich przemyków jest niezbędne do pomyślnego ukończenia trybu Career, bowiem tutaj liczą się sekundy! W zabawie przeszkadzają barierki, latarnie, budki telefoniczne, kosze itp., strzelające niczym zapałki pod masą dopasionych, ospojlerowanych wehikułów - destrukcja jest maksymalnie zajcującą! Cieszą także ludzie nawiewający w popłochu "na szczupaka" i drący mordy wielbłądzy, których jednak można taranować i rozbryzgiwać na murach, yeah!!! Spore utrudnienie stanowią wozy wyjeżdżające z przecznic, czy też walące prosto na czołówkę - ruch uliczny jest naprawdę imponujący, a miasta tętnią życiem. Generalnie aut jest tu co nie-





Pierwszy kontakt nie wróżył nic dobrego, ale później zaczęła się szajba...

Wykup pełny pakiet ubezpieczeń i ruszaj w drogę. Bez tego ani rusz!



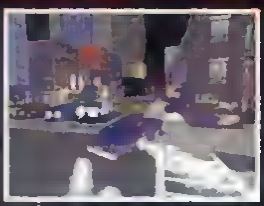


Nielegalne wyścigi to idealny pomysł na grę wideo...

MOJE TRZY GROSZE

Moja pierwsza pogoń za radiowozem w MC:SR była bodajże czwartą przejażdżką czy coś w tym stylu, po prostu testowałem i zerkałem dookoła wyłącznie z ciekawości co szczęśnie - dlatego Paczek. Gdy zobaczyłem grę, jedno z pytań na zdziwienie typu "To jest gra na PS2, czy na PS4?". Szczerze powiedziawszy nieco głupio mi się zrobiło, bo za mną mniejsze odpowiedniości... Za to jest nowy czad na wielkie PlayStation2? Wszystko można przełknąć, ale te grafika ale powinno pokazywać się na oczy (czy jakoś tak). Wiem to trajer tutaj.

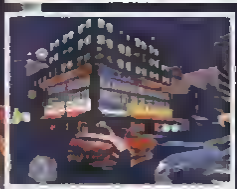
Mr. Sclera













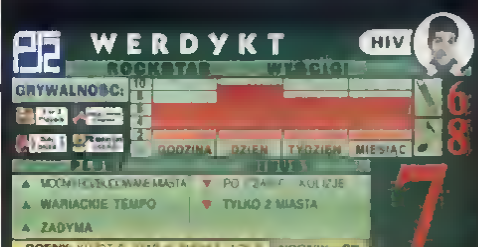
miana: beczkowozy, autobusy, ciężarówki, od groma pojazdów cywilnych - nie zauważyłem jedno karawan obsługujących całe przedsięwzięcie:). Nie zapomniano również o glinach. Nie stanowią jednak (na szczęście) stałego elementu wystroju krajobrazu, jeno z wyczuciem, raz na jakiś czas wyskoczą z krzaków, co by Ci nosa przytrzeć - ale jak już, to porządnie, komunikując się i tworząc ruchome blokady, obławy niczym żywcem wzięte z dobrego filmu akcji! Krzykliwe syreny rozdzierają ciszę, a i upierdliwe "koguty" widać na kilometr.

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING to synonim swobody. Nieważne jaką drogę obierzesz, aby dostać się do celu, nieważne, to przeciwnicy wybrali zupełnie inną... Ważne jest to, abyś dotarł do celu, od Ciebie zależy w jaki sposób. A to miasto są bardzo rozległe, zabawa jest tym bardziej kręcąca. I jeszcze jedno - chłopaki popełniają ludzkie błędy i dają się wykołować. Pamiętaj także, że dynamika jest cholerna, a o widowiskowości stanowią dodatkowo widoczne uszkodzenia fur (powyginane blachy, urywające się elementy karoserii). BTW: zabrakło licencji, ale bez problemu można dostrzec dopasowanego Punto II, Porsche, Mini-Morrica, Lancera generacji szóstej, Vectora czy też Ferrari! Kolizje zostały opracowane poprawnie, ale po pewnym czasie dają popalić (gdy Twój sukces zależy dosłownie od marnej sekundy, a zniszczysz się pomiędzy kolumną na śmierci, szlag Cię trafi na miejscu!). Model jazdy jest wybitnie arcade'owy (a'la Crazy Taxi na DC), tak jak i charakter zabawy, a podział na "ręcznym", od którego zależy wiele, bardzo przyjemny.

Kwestia wykonania - z jednej strony wysoka rozdzielczość i 60 FPS-ów, z drugiej - budynki opisano niezbyt pięknymi teksturami; hurtowo napierające samochody wyglądają w porządku, że nie wspomnę o refleksach na jezdni (gdy ulica jest mokra, wygląda obłędnie). Engine został jednak nieco niedopracowany, co uwydatnia się na Splicie - w oddali wyskakują obiekty, co jest niedopuszczalne w przypadku PS2. Dla pocieszenia powiem Ci jeno, iż na placu grałem niedawno w Midtown Madness 2 (podobna tematyka; GeForce) - gra nie ma nawet z czym startować w szranki, jest proporcjonalnie beznadziejna (grafa to padaka). Strony dźwiękowa nie pozostawia wiele do życzenia. Jak tytuł wskazuje, akcja rozgrywa się nocną porą, co nie ma znaczenia dla samej rozgrywki, ale dla klimatu - owszem.

Po ukończeniu tego tytułu będziesz móc stwierdzić bez krępacji, iż jesteś arcade'owym kozakiem, a raczej KOZAKIEM, bowiem poziom trudności został tu wykręcony maksymalnie (Anika wyprowadzi Cię z równowagi, ale to niespodzianka:). Gra rozkręca się dosyć wolno (lepsze, szybsze fury), ale jak już łyknisz haczyk, dwa dni od konsoli nie odejdziesz - tak jak ja. Gdy tytuł ten ukaże się już w Europie, śmiało łykaj go. Emocje na światowym poziomie gwarantowane!

WERDYKT







Gdy ko[illegible] poniosł króla Artura prosto w las, ten tylko beknął o[illegible]irżagem zo[illegible] uśmiechając się tajemniczo wypuścił eoczyste, tyine zwierzątko. Po czym zasnął. Sen na grzbiecie galopującego między drzewami konia to nie lada sztuka, udająca się tylko zawodowym weltyżerom i zalanym w [illegible]upa alkohol k[illegible], ale [illegible] ko[illegible]ać króla Artura dodać trzeba, że weltyżerem n[illegible] był. Co do konia, ten też miał spore szczęście nie łamiąc nogi w jednej z licznych jam, jakie powstały wskutek podziemnych prac remontowych lasu prowadzonych przez grupę świstaków. Ale koń był nawalony nie go[illegible] niż jego pan, a jak wiadomo - pijanego nic [illegible]zy. Ki[illegible]y [illegible]ek [illegible] zapas szczęście na najbliższe cztery lata wziął i się wyczerpał", otumaniona urokami leśnej jazdy dwójka najspokojniej w świecie rąbnęła organizmami w drzewo. Koń zatrzymał się natychmiast, król Artur niesiony siłą rozpędu podróżował jeszcze [illegible]rzez chwilę... że co? Nie na temat? A o czym ja miałem pisać? O [illegible]jperac[illegible]? Aaaa... no racja.

MOJE TRZY GROSZE

Swego czasu miałem przyjemność [illegible] w SILENT SCOPE na automacie w [illegible] (Londyn) i powiem Ci teraz, że bez [illegible], [illegible] z lunetą snajperską to już nie jest to samo gra... Graficznie i merytorycznie nic się nie zmieniło, ciąg[illegible] podglądanie przez celownik [illegible] i likwidowanie pomylonych terrorystów to [illegible] frajda, ale ten karabin... [illegible] jego [illegible] Ci jak[illegible], [illegible] go, jak na [illegible] przyjaciela, wyrwać i zabrać za sobą [illegible]. [illegible] [illegible] [illegible] jak na grę na P[illegible] nie jest [illegible].

Mysza[illegible]

★★★★★★☆☆☆☆

Siedzę więc sobie przed Czamulą i patrzę właśnie na nowe dziecię KONAMI, które nazwali SILENT SCOPE i która ma być konwersją hitu automatowego pod tym samym tytułem. Ale coś mi tu nie pasuje... aaaa - ten wstęp! No może tak, ale też coś jeszcze. Rzecz pierwsza, jaka rzuca się od razu w oczęta, to brak guna (na automacie był - i to z zoomem), co gorsza nie ma nawet możliwości jego obsługi - no cóż, pomęczę się na Dualu. Szybko przechodzę przez opcje, pomijam trening i rozpoczynam misję, oddaję piętnaście banalnych strzałów (widać nawet lecącą kulę!) i jestem w drugim etapie. Hmm... ile tam tych etapów jest?

Gdy mija mi już radość wykan-czania [illegible] lunetą przy oku, zaczynam zwra[illegible]ać baczniejszą uwagę na grafikę. Re[illegible]lec[illegible] to to nie jest, ale da się popatrzeć - znośnie wykonane są sylwetki przeciwników. Można ich co prawda położyć strzałem w skarpetę, ale im bliżej czachy, tym więcej punktów za trafienie. Trafienie w głowę owocuje pojawieniem się rentgena głowy z piękną dziurą między ślepiami.

Jak w każdym tego typu shooterze, co pewien czas trafia się boss. Gościu taki ma kilkadziesiąt razy większą wytrzymałość, więc na zwykłe (skarpetkowe) trafienie re[illegible] [illegible] smarknięciem i dawaj we mnie dalej celować. To właśnie na nich najbardziej przydają się headshoty. Ale trafić gościa w czoło to jest niezła umiejętność, trudno cokolwiek mówić o umiejętności celowania, bo wycelować z potrzebną do tego precyzją na Duetu potrafi chyba tylko małpa po trzyletnim szkoleniu. Poza tym ciele wisi mi na karku czas, nieubłaganie zmierzający do zera, co sprawia, że moje ręce trzęsą się bardziej niż zwykle (jak czegoś nie golnę...). Sumując te wszystkie cechy i chłonąc jeszcze po niedawnej próbie przejścia SS, zauważam ze zdziwieniem, że nie zdarzyło mi się nie zakląć w czasie gry (a klnę naprawdę rzadko.) Związane jest to przede wszystkim z nadzwyczajną złośliwością urządzenia sterowniczego, czyli gałki w D-Shocku. Drugim problemem jest bezczelność ekranu uciekającego z celem sprzed mojej lunety, kiedy jednak udało mi się zgrać poruszenie gały z ekranem i szczęśliwy pociągnąłem za spust, okazało się, że skończył mi się magazynek.

Zaimplementowane w grze treningi sprowadzają się do szaleńczego po-



SILENT SCOPE NAUCZY CIĘ, JAK JEDNYM STRZAŁEM Z FLINTY ROZWALIĆ HARRIERA



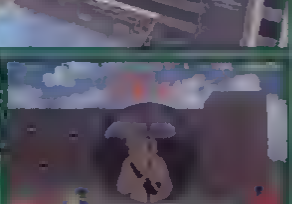




SILENT SCOPE



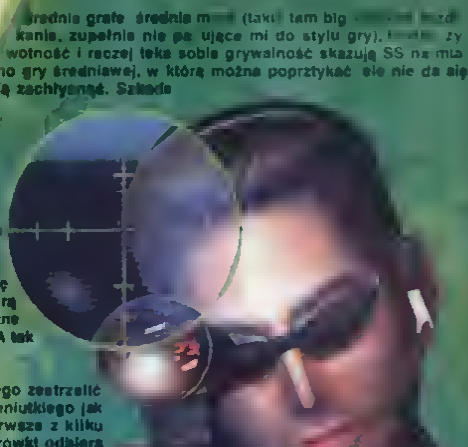




NIE MA LUDZI NIE DO ZDJĘCIA FOTOGRA

Ptrolowi tak się poca gry że ...ja w butach i nie jest w stanie się ruszyć z miejsca pomyśleć że taki głupek dostaje później medal "za odwagę"

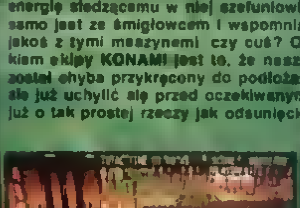
średnie grafe średnie m... (taki tam big ...kanie, zupełnie nie pa...ące mi do stylu gry). ...ty wotność i raczej teka sobie grywalność skazują SS na mia...no gry średniawej, w którą można poprzytkać ale nie da się ...nią zachłyśnąć. Szkoda

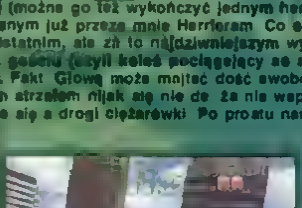


Oczekiwanie manekina z bronią, którego trzeba szybciutko ustrzelić, a który to dla zmyły chowa się wśród ekipy takich samych, drewnianych goatków, nie posiadających żadnej broni i spróbuj ich tylko draśnąć to koniec treningu - bo "don't shoot innocent people". Będę strzelał do kogo mi się żywnie podoba i baste! Jakże pożądany byłby tryb zabijania za kasę, za którą kupowałbym nową, lepszą broń profesjonalną amunicję, czy celowniki optyczne. Ułożyć to wszystko w szereg miejsc - i dostalibyśmy piękny symulator zabójcy. A tak mamy zaledwie 2400 sekund na wyżycie się po przyjściu ze szkoły.

Nie uwierzycie, ale okazuje się, że da się przy pomocy karabinu snajperskiego zastrzelić Harriera. Recepta? Walić w kabinę pilota, bo jak wiadomo jest wykonana z cieniutkiego jak papier szkła owobodnie przepuszczającego pociski wszelkiej maści. To pierwsza z kilku bzdur zaimplementowanych w SS. Inna to np. to, że trafienie w oponę ciężarówki odbiera energię siedzącemu w niej szefuniowi (można go też wykończyć jednym headshotem), tak samo jest ze śmigłowcem i wspomnianym już przeze mnie Harrierem. Co ani - zrośli się jakoś z tymi maszynami czy coś? Ostatnim, ale zń to najdziwniejszym wynalezkiem ekipy KONAMI jest to, że nasz pocisk (czyli kolec pociągający za spust) został chyba przykręcony do podłoża. Fakt. Głową może mając dość swobodnie, ale już uchylić się przed oczekiwanym strzałem nijak się nie da. Za nic wspomnę już o tak prostej rzeczy jak odsunięcie się z drogi ciężarówki. Po prostu naszemu





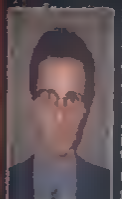




Zagrożenia zdrowotne czyhające na Graczy.

czyli... Co robić/nie robić żeby nie wyglądać w ten sposób

autor: lek. med. Marcin Brodecki *



Zwracają się Państwo do Redakcji z prośbą o poradę, na którą NIE mógł w Tym przypadku odpowiedzieć. Z grubsza sprowadza się to do:

"[...]mam osiemnaście lat i nie jestem pewien, czy gry nie mają na zdrowie..."

Od razu przyznaję, że nie wszystkie opinie na temat szkodliwości gamin. Wypowiadali się przeróżni ludzie, mniej lub bardziej kompetentni, w tym i koledzy po fachu. Więc czemu i ja nie miałbym coś zabrać głos w tej sprawie...? Wziąć napierzony stos stron? Brać komputer? I to drugi, który czasami potrafi zrugać Graczy i wysłać nikt nie zdoła mi zabronić.

W pewnym sensie jednak przedmówcy krótko i zwięźle, w jaki sposób granie może zaszkodzić ludzkiej psychice/układzie. Przeczytajcie jednak, by wiedzieć z pierwszych odruchów powstaje konsul i jest szansa szybko wyeliminować dolegliwości czy schorzenia. No właśnie, konsul! Wiadomo, że "wolę Jest nie krzywy krzyżyk, by spalić się jak grał". No pewno większość gra się pozostaje bez szkody na zdrowiu ludzi, ale różnie szkodliwie może być wszystko trzeba zdrowo na rozsądek przez całem lat! Czy pozostaje to wyjaśnić wątpliwie, że: "Jest nie krzywy krzyżyk, by spalić się jak grał"? A może skutki skromnym zdrowiem, Jest byłby dość prosty jak słoma, gdyby kiedy nie w grę na pewno rzeczy zwrócić uwagę i przestrzegać przed tak skutkami.

Tedy drogi Panie pozbudzie!...

PSYCHIKA.

Od razu/nie chyżym powiem się nie, że nie dobrego z tego grania nie wynika. O świadomości zawartej w grach komputerowych może rozpocząć pozytywnie, opuszczą dziedzinę wyłączenia, tutaj drogę, by nikt/nikt w tym wiedzieć sposób czy się przemocy. Dzięki takim nie pozostaję bez celu, bo ludzie nie do końca w tamtych wirtualnych, na dobry moment je kiedy i zaspokoję swoje potrzeby, czyli Wen. Sam się swego czasu o tym przekonałem, bo i wiem, jak to potrafi zbytkować. Chcąc Wam zasygnalizować podobnych przejść spróbuję wyjaśnić, jak to z tym graniem jest naprawdę.

Wiemy/wiemy i nie/wyjaśniamy bez wątpienia to nie jest, że dla osoby jest zdrowotnemocjonalnie, nie złego w tego grania nie wynika. Bolesnego również niemiła, dla czy inne hobby, chociażby filatelistyka, jest bardziej bezpieczne i odkrywcze? Nie sądzę... Jest to raczej kwestia indywidualnego podejścia do swojej pasji. To czuję się zdrowotnemocjonalnie wyjątkowi. Wiem, za pozwoleniem przez wszystkowiedzę emocjonalne. Nie należy go bowiem "zbudzenie" z dziecinnego psychicznej. Bo tego, zresztą, to jeszcze długo i ciężko drogę przed Wami. Przez zdrowotnemocjonalne rozumiem powstawanie w Waszych głowach głębokich tych emocji, które są odbiciem do wysnuć wyjaśniających je. Jeśli Wam brat zbudzi mnie ryby, a Wam jest z tego powodu smutno lub współczujecie mu, jest z Waszej dobroci. Gorzej jeśli nie lubi sprawia Wam radość, chcecie zaszemnić i w tej sytuacji można to być oznacza przeciwnie. Jak to...? Jeśli na przykład zbudzi ją za Waszej głowie, bo lubi Wam gdy jest głowy, czyli na drugi dzień. Chcecie się wtedy uciekły, bo z pewnie gdyby trudno odpoczywała mnie. I może Wam lubki nie wiedzę wypowiedzi się nadzieje, bo dla innych zdrowotnemocjonalnie jest to dramat.

Wracając do zdrowotnemocjonalnego, chcę zaznaczyć, że Czytelnikiem PSX EXTREME rzeczywiście jak osoby jest zdrowotnemocjonalnie. Zresztą/nie Warszawiakiem, bloq jednak sam, czyżem dobrze czytał!

Czy to oznacza, że jednomyślnikowi, jakie osoby zbyt nikogo nie może zaspać w gry, w której nie kontakt z przemocą? Jest to kwestia wyczucia, czy potrafi on rozpoznawać dobro i zło. I to wreszcie, by jeśli zdaje sobie sprawę z tych dwóch rzeczy, potrafił je rozróżniać i nie głęboko zakodowane przekonania, że to, co robi, to tylko gra i nic do się tego przenieść na siłę, to złych gier. Chociaż osobiście jestem zwolennikiem zasady "mniej rozumowania superhero gier, i to wreszcie. DO SZÓSTEGO ROKU ŻYCIA DZIECKO NIE POWINNO MIEĆ ZADNEGO KONTAKTU Z OKRAINIE! Potem może zagrać w SMURFY lub HERCULESa, jest jako oddzielenie w wyżej zamieszkanie lat. Powstaje tylko trzeba, by nie może to być podział szkolny. Wszak nie zna tym gier mówi przeciwnie obiecu. To z kolei wymaga od rodziców, aby byli zaangażowani w wszystko. I to jest głos pogrubiony, bo ciało zostało by sami gryzmoł, ciało nie kształcą przez krzesłowy Sudoku.

Jak znam ludzkość życia, to Wiek niezadrobnie pojęcia nie mają, od dla lat dany rynek jest przez producentów zabawy. A żeby zarabiać sam sobie rodzinę nie zarzucił, więc gra we wszystko, co ma w ręce wpadnie. To więc wychodzi, jak odpowiedzialnie jest przez rozumienie. Inni, Sony, Sclera płacą dla Was, a nie dla Waszych podziałów. Uczycie się z ich zdaniem, zamiast je, że nie zna opanowanie, tedy zamiast w odpowiednim stanie zdrowotnemocjonalnie mogą to gdzieś tam na zwrotkę. I bardzo dobrze, bo takie ich rola.

Ale tak naprawdę, to rolą gier nie można przecenić. Odbiorców znaczenie bardziej może sprzyjać dane, szkoda lub podwórkowy, nie podwórkowy krzywdą gra widzę. Że to tylko gra. I wszyscy o tym powinniśmy pamiętać.

Dla rodziców Waszych też jest przykład gier się rozpisać, ale trudno przede dla Was zrobić. W wielu krajach zagranicznych czynnik fizyczny, że zgodzą się dla dzieci wolność dla swojej podróży wypoczynkowej. A jeśli widzą, do od Playstation odłączył dzieciaki nie odkleiwszy, to i trzeciej w nich to wzbudzi. Albo z poziomu wiary o brak czasu dla Was, albo z niezrozumieniem pod dziecinnym zainteresowań o Was, albo po prostu nakazem im blokowania. Zarówno bierze się z faktu, że bardzo rodzic wszelkie chcieliśmy przyjaźń i z nim pogadać, aż grali przez dobrą chwilę. Wiadomo więc wprowadzić w konwencjach z zimą dziecinnej stronnych i nieznanej pogadanej ich czasowych! Jak się uczyć, za w pracy... A tak jest schemat: kolacja - wolny dyżurny na jedzie. Czasem jednak rzeczy trudny w tym niedzielnym wolny. Zwłaszcza po wyjaśnieniach.

Drugi powodzy zarząd niedzielny gram to czasochłonność. I to zgadza się nie zgadzać, trudno podwodzenować, bo bardzo nie wyjaśnij, dla czasu z Samolotem wyjątek. I nie widzę, czy są to cztery godziny tygodniowo, czy czterdzieści. Ora szkoda w niedzielę, w którym zdarzało się czas zmarnowanego na inne rzeczy. Z własnego doświadczenia wiem, że Sceneli to strasznie dzielącej czasu. Nie się na to nie poradzi, bo jedną z zalet dobrych gier jest ich grywalność. A to nie innego, jak czas na który dany tytuł jest w stanie przykuć Was do konsoli. Nie lubi tytuły do skończenia w sześć godzin (it: jest? Nawet najlepsi dopiero godzinie, brzydkiem szpile, kiedy nie zostawią.



Kiedy więc, tak naprawdę zaczyna się problem? Gdybyśmy przyjęli na krzywdzie oceny innych, to w momencie, gdy po powszechnie wiele. Że to jest ostatni raz, jest nas następny, i następny, i... Gdybyś tak było, to wiadomo, żadny byłby ludzki, kto chce nas pada w rękach trzymał. Co innego, gdy wyrażenia w Was odnosi wrażenie (dlaczego ja?), że ten, ktoś się trzyma, jest kwestii się na czołgi - bo był chciał bez granic. To jest sprawa dla lekarza. Sensowna to zbieżny, ale w Szwecji istnieją poradnie leczenia uzależnienia od gier wideo. Oj, dziwczyna spędzała dwadzieścia godzin z ludzkiej dobry przy komputerze, to i coś z tym zrobić trzeba było. Za normalne to nie jest - przyznacie sami, nawet jak na hardcore'owca. Po trzecie zapewnienie się dla mnóstwo godzin. I to jest tylko jedna przyczyna. Przeczytajcie, a ludzkiej będzie może wtedy znaleźcie chociaż pojęcia, kto kogo za rzeczy trzyma. Kto pada, czy konsola jego?

Często też granie może wpływać na pozostawanie nawyki i nałogów. O nawykach pewnie słyszałeście zdarzy, zwłaszcza tych nie wyrażenie się, że: czynności rutynowe, wielokrotnie wykonywane mimo przekonywania o ich niedorzeczności. Jeśli więc dodaję w szkole wyjście o TOOKEEie - to jeszcze nie jest dramat, ale jeśli to zaczyna się dziecinnej zaniedbywać i podstawowych bazy Waszej osobie czynności, a Wy nawet z dziewczyna (dziewczyną) na kolacji (pod lub nad wodą, wolisz we wszystkich innych przyczynach) dzięki wyjściu jak skupić Jeanne Mezzanine, bądź "Jeanne spod wiatraka", to czas się liczyć - i to niezależnie!

To było o wszystkich, które o wyjaśnianiach. Panie wyborze, ale bardzo głosi z wszystkiego punktu widzenia. Cóż, przynajmniej jakiś... Wyjaśnianie zaś, przynajmniej tyczy się kwoli wyczytych. Jeśli więc przed zetknięciem z rzeczami, na kolacji, wyjaśnia ryckiem na kolacji, wyjaśnia do tego stopnia z Wami jakiś dzień, to zdecydowanie - jest to najlepszej normalne! I bardzo przez to, w pewnym wieku, przeciwdziel. Nie wierzycie? Spytajcie swoich ojców o np. Chodzą Cardinale [ich osoba bardzo mocno "zbolszewowana"]. Tylko bądźcie ale przy okazji zadawcie jakiś chwale pytań, "o te bardzo ponurą Grudzyńską spod czwórki, która się tak dłużnie rozwiązuje. Nadzieć tatusia wiedzi". Sytuacja gwarantuję się zmieszanie, gdy chcecie tego typu wyjaśnienia jest Tatuś lub, nie dej Boże!, Panda. Zapewniam jednak, że podczas tego typu dyskusji chwil zmieszania gdyżej, niż w grach komputerowych. Jeśli zaś chodzi o wielokrotnie wykonywane bezsensownych czynności, to dla przeciętnego "ale Gracza" bardzo, bo podstawowi błędów na podstawie 4-dniowo osoba lub chomiku/mnożnego kwiatów, jest chory tylko tydzień, to ja Wam z tego nie zgrzeszam (tyle, chyba przekroczy dwie swoje konsolowości), ze wzglądu na bardzo dużą zakodowywość wspólnot tych czynności. Wiadomo Wam nawiązanie może być zarazem na kwestia zgodziku. Jeśli więc Waszym zdaniem, że za rodzic może być dla czegoś przyjemne, to warto może czasu w to włożyć. Zachowując jednak umiar i zdrowy tonowość dystans.

OUN.

Ośrodkowy Układ Nerwowy składa się z dwóch głównych elementów: mózgu i rdzenia kręgowego. Mózg to centrum dowodzenia całym naszym ciałem. Odbiera on wszystkie bodźce z otoczenia, przetwarza je i wysyła odpowiednie polecenia do poszczególnych narządów. Rdzeń kręgowy to jakby kabel, przez który przechodzą te informacje.

CO JA ROBIĘ TU.

Jestem nowy. Nie znamy mnie jeszcze. Mimo wszystko ale podłączam podziałki, więc Wasze wykształcenie i które mogą się przydać przyszłym wyzwaniom Konkursu (na Redaktora PE), a czego Szerwa (jak widzi) wyjdzie na wydawnictwo. Z wiadomych względów Wam nie powiem. Jak pewnie/zdrowie wiadomo, w wypisie Konkursie wzięłi się cztery kategorie: recenzja, dziennikarstwo, wydawnictwo, pomysłowość. Rozpatrzymy to krytycznie z zadowoleniem.

1. Recenzja - sprawa jest tylko pozornie skomplikowana, wystarczy mieć talent, wrodzoną lekkość pióra i umieć skleić w miarę poprawnie ze trzy zdania. Drugim warunkiem jest dobra znajomość gry, o której chcemy pisać. I to wydaje się dość oczywiste.

2. Dziennikarstwo - to jest trochę bardziej rozległa sprawa. Ale, by jak się przyjemnie. Drogie Czytelnicy, do z Redaktora Naczelnego (mam nadzieję) i nadzieję, że z Waszej strony wyrozumiałością, że z wielką radością powitaliśmy w Zgorzelickiej Kuźni Talentów (Szerwiger nie rzyć), przemiałego i na czas oddającego teksty. Zatem wskazówki w tym kierunku:

3. Autorskie - znowu pomysłowi, tylko bez przesady, bo nawet najbardziej wyjątkowi nie mogą przekroczyć pewnych granic zwłaszcza nie dla. Kwestionowanie wartości z tego powodu obiektywnie nie istnieje w Szerwie, zdaniem Wam wydarzy sobie zresztą, bądźcie gwarantowani pewnej wolności. Podane zapewniamy o możliwościach praktycznego wykorzystania naszej profesji dla dobra Zgorzelickiej. Jeśli widzicie jest to możliwe "kilka z marzeniami". W innym wypadku było to dodatkowo zwolnienie osobistym lokatorom pierwszego komputera Pana Redaktora Naczelnego (mam nadzieję) lub wspomnianego Sandyla z nim nie ma wielkie. Zgrzebiemy zresztą, że pogrzebiemy/zdrowie jest wybrany dla dziewczyny (kogo). I jest mowa dotarcie/ pozdrowić z dziewczyna możliwych. Za nas jedno bardzo wygodne zwolnienie w Zgorzelickiej w przyszłym miesiącu będzie. Nie ma znaczenia gry. Pamiętajcie też trzeba, żeby wypowiedzieć o znanemu trzech przykładu, o wydającej obcych. Tylko znach którym dziecięcym znanemu kolegi nie uczyni, na znaku się w dodatku pomyślnie. W to silny wyrazy, aby Zgrzebiemy/zdrowie zdały zdolnych. PAMIĘTAJCIE Język Kolegi jest rodzinnej produkcji i jako taki nie jest obcy!

4. Pomysłowość – nie ma to pewnie jak tak... Ani chyżki z pomysłowaniem o znaku nie rozkazuj. Kwoli, więc dobrze Wam to za bardzo nie mogę gdyż ale to z znaku przez Marcina Iwiną, wiadomo.

A co robi praktykant w Zgrzebiemy? To samo, co w pozostałym znakomicie, bez o podwodzie wnijdzieniu tjeżdżeń na wszystkie, skoczne po pizzę i pomyśle, by Wodo Pana Naczelnego podłożył). W wolnych od chwilach, nie przypisanych znakomitemu ale wie przez w ogłoszeniu kwotowej dziennikarzowych kolegów i znaku się nawet znaczyć od nich czegoś. Tak po prawdzie, to jest to z reguły rzecz mało użyteczna i zupełnie nieprzydatna życiowo, ale też i wielkiej szkodliwości społecznej, w takim razie znaczy. A w tym Szwarzy chwa to nie jest zeń ani. I tyle w sprawie Konkursu. [Redakt.]

tor mówi i różnia krępowego. Teraz każdy się zdziwi zapewne, w jaki sposób zmusić ją w czasie gry. Potrzebuje, że wypadki typu: upadł z łóżka grzyb - uszkodził krzesełko, wykluczymy. Trochę to złyt nadzgamo. O czym więc będzie mowa? O... podłodze. Są już bowiem w Japonii odkurzaczowane przystawki elektryczne napędu podłączające grzyba lub opadzenia krzesełek. Skąd to się bierze? Otóż podłoga bardzo silnych i szybko po sobie następujących błysków (10 - 20 szt.) może u osób z obniżonym progiem pobudliwości wywoływać napady padaczkowe. Jak więc widzi, dotyczy to tylko osób predysponowanych, a klasycznym przykładem gry mogącej wywołać ten efekt są wszystkiego rodzaju samochodówki, z błyskawicznie "odskakującym" krajobrazem. Ten sam efekt możemy uzyskać na dyskotece po włączeniu kilku stroboskopowych. Migając nam bardzo szybko (ok. 25 razy na sekundę), a reszta jest zgodnie (!!!:) to pozdrowienie swoją bohaterkę, Marię, która podczas wypadu na dyskotekę zaliczyła atak, napędzając całemu towarzystwu stracha (kontynuacja...)

WZROK.

Jedno co jest pewne, to nie da się obejrzeć grania wiecz co zniszczenia wzroku. To przecież i nikt bajki można go oszkyć. Gwarem szkodzi, ale w znacznie większym stopniu robią to same inne czynniki. Jak powiedział pewien znajomy okulista: rok grania jest równie szkodliwy dla wzroku, jak trzy godziny na wietrze słońca. Podobnie wygląda sprawa niedostatecznego oświetlenia, pobytu w kinie, normal jazdy samochodem. Nie da się więc stwierdzić jednoznacznie, że to granie jest przyczyną wady wzroku. Rzeczy oczywistą jest, że nie będę pisał o braku szkodliwości dla oczu podczas długiego siedzenia przed telewizorem, bo byłoby to śmieszne. Tym bardziej, że potencjalnemu zmianę w grubo ocenić przeciętnie wydatnyć Wam nie, jakieś cztery numery temu. Nie pamiętam tytułu, czy o podobnych rozpiwki Wam wspomniał. Jedno, to nie wolno się w monitorowy terminologię pewien krótko, że objaw ten szczególnie dotyczy osób wysokowych dostatecznie dużej ilość czasu przed komputerem. Więcej się na ze szczypaniem, pieczeniem oczu i ogólnym dyskomfortem widzenia.

W zasadzie higiena zabezpiecza przeciwko wzroku (przyzwyczaić raz na kwadrans) przez okres, po dalej pokażemy obiekty, aby zostać narzędzie akomodacji. I niedaleko minimum trzy metry od telewizora; wiem, że to trudne, ale chociaż jak najdalej, tzn. co ile kabel lub rozmiary pokoju Wam pozwolą.

SŁUCH.

Jak powszechnie wiadomo, najczęstszym czynnikiem zewnętrznym uszkadzającym słuch jest hałas. Punkt ten dotyczy więc tylko tych, którzy z dźwiękiem odtrzymym na pełny regulator grają. Szczególnie jeśli komputer jest podłączony pod kwadrofoniczny wzmacniacz, w związku z którą każdy w okolicy może bezkłopotu grubik nocnego gry wiedzieć.

Zdrowie Wam, słuchu i co tym pole umiar zachowali. Zmierzam bardziej bowiem jest zapobiegać, niż później leczyć.

KRĄŻENIE I PRZEMIANY METABOLICZNE.

Metabolizm to przemiana materii. Aby był prawidłowy - musimy zachowywać równowagę pomiędzy procesami dostarczania i spalania energii. Skąd bierzemy energię? Oczywiście przyjmując pokarm i płyny. A do zużywania zgodnie niezbędny jest... ruch. Zdaję sobie sprawę, że tyczy się to nie tylko grania, ale i każdej "dostępnej" czynności, które trwa trzy złyt długo.

A to na dłuższą metę doprowadzi do otyłości, której konsekwencją może być nadciśnienie, miażdżyca, zawał. Trochę to potrwa, ale jestem/ce w stanie nawet tak się zapadać.

Receptą postępowania jest to więc prosta: ruch, gimnastyka i sport są zwalczenia przeciwnego dla złośliwego trybu życia. Warto robić sobie przerwy, w czasie których wykonania ćwiczenia, polegające lub chociaż rozprostowanie kończyn.

MOTORYKA.

Czas na zajęć mięśniowy, stawowi, ścięgnowi i kości. Postarajmy się to zrobić w sposób przystępny i użyteczny. Jak najprostszy wzmacniający typowo medycznej. Z punktu widzenia motoryki najbardziej eksploatowanymi elementami podczas grania jest kręgosłup (zwłaszcza część szyjna) i nadgarstki.

O tym, jak ważna jest rola kręgosłupa w organizmie, wie każdy. Podobnie jest z kością, ale o zwyrodnieniu w nim słyszeliśmy mniej. Każdy pewnie więc się zastał, aby ocenić przyczyn w czasie grania było wygodne i grania. Nie można gwarantować się gwałt, aż wyskoczy w którejś ze stron, bo nie się obserwuje, a dokładność bólowe co stwory "krzyżu" się zaczną. To już będzie dopiero początek. Wiemy Gadgety. O tym, jak ważną sprawą jest utrzymywanie poprawy zgodnościowej, wiedzą Ci wszyscy, którzy szukali wielki sportowiec. Jest to bowiem podstawowym zasadą każdego stylu - kręgosłup MUSI (!!!) prawidłowo pracy. Nowych.

A nadgarstki? Ten problem będzie dotyczył przede wszystkim posiadaczy kwiatków, gdyż w godzinę są one zwrócenie mniej eksploatowane. Trzeba jednak pamiętać, że wszystko to drobne przedpokoje mogą tendencje do komplikowania się.

I jeszcze jedno. Od Dawid Skarżka nikt choroby wibracyjnej nie dostanie. Słowo.

Zgodnie z zapadłą Ściany, takie każdej osoby poradnikiem zdrowotnym przeznaczonym dla Graczy kwiatkowego

DEKALOG GRACZA

1. Nim rozpoczniesz grę - otwórz okno i przewietrz pomieszczenie, bądź pokój w którym głównie spędzić najbliższe kilka godzin.
2. Spróbuj, w miarę swoich możliwości, tak zaplanować granie, aby nie kolidowało z innymi obowiązkami, zobowiązaniami i planami pozostałych domowników.
3. Ustalamy przyjęcia sobie stanowiska do grania: ustaw krzesło tak żeby a wygodnym oparciem nie krępowało, przed sobą trzeba wyższy stolik, na którym będziemy mogli swobodnie w czasie grania oprzeć ręce lub odłożyć pada.
4. Powyższe stanowisko powinno znajdować się w odległości długość łokcia zginam 0,5 m. od telewizora. To pół metra stanowi wtedy bezpieczeństwo na wypadek nadwrażliwości Gracza na padający gry.
5. Ustawienie dźwięku zawsze na najmniejszym CI poziomie, na tyle głośno, aby dobrze słyszeć i na tyle cicho, by dźwięk nie był dla Cioka męczący. Co spadnie przyzwyczajenie zmniejszę rozkazy głośności.
6. W czasie grania: obserwuj raz na kwadrans trzeba odległość wzrok od ekranu i spójrzeć na dalej położone obiekty. Polecam wyjrzeć przez okno.
7. Na czas posiłku bezwarunkowo należy przerwać granie.
8. Raz na pół godziny należy wstać z fotela, przeciągnąć się, zrobić kilka skłonów, przysiadów, rozciągnąć nadgarstki i kark. Warto przemyć twarz i oczy.
9. Tak zaplanować sobie dzień, aby należycie jeden dłuższy rozrych na świeżym powietrzu.
10. Jeśli zauważyłeś, że przy okazji grania pojawiają się na stałe dość często czynności pogarszające jakość zdrowy (tytoń, alkohol), to należy spróbować je ograniczyć, zaś przy niepowodzenie tej próby - po prostu ograniczyć granie.

OBIEKT: Uzależnienie od gier wideo.
CEL AUTOPSJI: Przybliżenie powyższej tematyki, pomoc w odpowiedzi na pytanie: W jakim stopniu ten problem dotyczy i mnie.
ASYSTENCI: lek. med. Gladysz Wojciech

Was co dobro zaglądnie się w podróży kwiat, chciałbym zwrócić Waszej uwagę na jedną rzecz. Otóż obiektem... problem uzależnienia od gier wideo w naszym kraju nie istnieje. Słowo gry nie nie, to o czym i "gwałt" to piszę?

Po pierwsze, trzeba przyjąć założenie, że gry wideo to nie telewizyjnie. A stwory są tak i uzależnić od nich się możemy. Wiele pomogą nie to FIFY, choć w sposób zupełnie odzwierzęcy, podobnie jak w namiętnie dokarmianym ku McDonaldowi. Zwyczajnie mam problem, który wiąże niektórych ludzi przemoże, a o pomoc w rozwiązanie którego zgłosił by się zwrócić chcieli. Szczerze przyznam, że dodatkowo nadzwyczaj do nagłośnienia problemu jakoże był stale kwiat, który wiąże bezkarnością w podświadomości (dzień bezwarunkowej) potrzeba napisać. Z zamierzonej tam odpowiedzi na list Czytelnika wynika jednoznacznie, że: => każdy posiadacz konsoli jest ofiarą nałogu; => nadzwyczaj chcieli się on rzadko jeszcze bardziej uzależniając wartość konsoli SONY. Pierwsze tezy jest niezwykle krzywdzące dla ok. 95% użytkowników konsoli (wszak nie każdy pisarz jest alkoholikiem), a druga jest bzdurą i świadczy o zdrowotności, jak na osobę kształconą poglądy edukacyjny niezwykle. Nim dla się kwiatom zapadłość uzależnienia to tak jakby twierdzić, że wielka jest bzdurą uzależniające od pisu, bo marzniczek. Cel się konsol pokrycia.

Po drugie, przy pisaniu takiego zdecydowanie z wszystkich dostępnych mi środków. Rozmawiałem z psychiatrami i psychoterapeutami specjalizującymi się w leczeniu alkoholizmu, z osobami uzależnionymi od alkoholu, także z anonimowymi alkoholikami, zaliczam mianowicie AA; dowiedziałem się, jakie są zasady rozpoczynania uzależnienia i przeszłam kwiatowe testów wykrywających je. Zapoznałem się z uzależnionymi testami dla osób uzależnionych od alkoholu. Jeszcze wiele powiedzieć z psychiatrii, Internet i... jestem gotów.

Na wstępie wiele pytań. Podkreślmieniam tego artykułu będzie test na temat uzależnienia od gier wideo. Pewnie pokusi o zadowolenie pewnego dystansu do powierzchnej diagnozy postawionej na koniec. Test powstał na przemiła w oparciu o dostępne mi dane kliniczne i wiedzy na temat uzależnień, ale nie pozwala żadnej ostatecznej rozstrzygnąć. Nie wolno być więc traktowany jak dokument uwierzyć o jednym "dziale" lekarza-psychiatra. Fakt, że mogący zadowoli w kwiatach nad uzależnieniami (alkohol, seks, tytoń, leki, narkotyki i oczywiście gry), ale ... bez kwiatki i pudli pod diagnozę wyjście niezadowoli. Oczywiście pytań, chyba że w takim przypadku przyjmuć się wiele różnie kwiatki i pudlowych. Więcej należy z kwiatki dlatego należy.

Przygotowałem również zestawienie wielu dostępnych odpowiedzi, wskazówek do pytań testowych. Warto by za ok. pół roku przeprowadzić test ponownie i porównać wyniki z "dzisiejszymi". Może się to okazać bardzo ciekawym, niż tutaj mogę głębiej.

Zaczynamy! Jedziemy, od początku. W momencie podłączenia się na rynku pierwszych komputerów, a w tym było - i gier do nich, problem nie istniał na wiele. Jednak wraz z postępem i rozwojem rynku w tej dziedzinie, zaczęły pojawiać się gimy o szkodliwości komputerowe. Zmusiło i niezmiernie, z czasem zaczęły przybierać na sile. W pewnym momencie obarczenia komputery winą o większość możliwych zdarzeń. Nawet bezpośredni się to zadziwia. I nie mam to się na wiadomość z podwarszawian, bo część mojej autopsyjnej komputerowe miał. To nie były komputery na odwy dziesięcych, a więc i zaawansowanie użytkowników również. Mamy więc zdaje sobie sprawę, że zwalić bezpośredni zwłaszcza pomiędzy komputerem a powstaniem jakiegoś zdarzenia jest skrzywdzić trudno. Między innymi dlatego, że wiele innych czynników spotykanych każdego dnia, może działać podobnie. Słuchacie czy nie, przecież komputerem wyłączone wiele zarzutów. Z czasem sytuacja się zmieniała i komputerowe przyczyny gromadzi bo bycia. Ale powróćmy jeszcze bliżej, którą czynił wypadki trzeba było i kolejnego wreszcie zwalić. Pojawiły się więc głosy o szkodliwości gier komputerowych. Medialnej zgodnie były one w sprzedaż negatywnych zarzutów zwalczających pod wpływem granie w starze psychicznej. Wtedy też po raz pierwszy, w kontekście gier komputerowych, padło słowo UZALEŻNIENIE.

I to właściwiej w chwili dla PSX'owców kwiatki, czyli sama powstanie kwiatki. Dlaczego od kwiatu, dla mnie zrozumiały, do jest to urządzenie przeznaczone w 99% do grania. A co jest celem zwalczającym kwiatów gier? Oczywiście uzależnienie. Więc od tego produktu, przykazu Waszej uwagi na długie godziny i w konsekwencji zakaz. Rozumiem. Potrzebne mamy więc dojść do wniosku, że głównym czynnikiem kwiatki jest uzależnienie Graczy. I, w przedmiocie stanie do komputerów, nie kwiatki jej żadne względy podstawowe.

Nie więc stanie w obronie niekwiatów? Jakki na każdy z Was, gdyż tak długo jak zachowanie mamy, to Wy jesteście w tej pozycji górą i żywym dowodem na to, że nie każdy Gracz jest nałogowcem. Wyjdź, że każdego z kwiatki już zwyciężać może co stwór.

Teraz skupcie się, bo będzie ciężko. W czasie wypełniania testu wykluczyć jakiej, najbliższej przyszłości odpowiedzi. Nastawcie w spokoju, bez pośpiechu i przekliknąć, gdyż w przedmiocie wielu złych dotyczy zawsze zakaz nie będzie miało. Z tych samych względów pytania są proste i kwiat wiele ich podstawowych, gdyż kwiatki interesuje mnie. Wam stanowisk dla PSX'a nie Waszej III. Zapraszamy wiele do zabawy, która być może z wami pobędzie przyjemna. Czego wiele i Wam życzę...

TEST - CZY JESTEŚ UZALEŻNIONY OD GIER WIDEO?

1. Każdego tygodnia spędzasz na granie ile przyjemności:
a) < 7 godz.
b) ok. 20 godz.
c) ok. 30 godz.
d) > 40 godz.

2. W czasie ostatniego półrocza ilość czasu spędzanego przez Ciebie na granie:
a) zmalała
b) mniej więcej pozostała bez zmian
c) wzrosła
d) ciężko powiedzieć, gdyż grywam okresowo nieregularnie

3. Grając w grę powiedzmy fizz. taką, w której raz za razem powtarzasz zabawę - 953, TEKKEN, CRASH TEAM RACING) zauważyłeś, że:
a) trawkę się równie dobrze, tak przed tobą
b) już mnie to zmartwia, nie gram sobie to gry bezmiem
c) bawię się równie świetnie za rok tamo, nie muszę zagrać dwa razy dłużej
d) nie grywam w mnie gry

4. Po powiedzmy sobie w trakcie gry, że to już ostatni raz:
a) zawsze dotrzymuję słowa
b) kończę grę dopiero po kilkudziesięciu powtórzeniu sobie powyższej sekwencji
c) zależy od okoliczności
d) nie mówię sobie takich rzeczy

5. Czy rozpoczynając grę na krótszą lub dłuższą przerwę od razu osiągasz poprzedni stopień zaangażowania?
a) nie, gdyż muszę się "wciągnąć"
b) tak, jeśli przerwa była krótka
c) włączając RPG-a po tygodniowej przerwie, krótką chwilę potrwa zim znów się mocno zaangażuję
d) nie, ponieważ w ogóle nie angażuję się w gry

6. Czy często jadasz obiad/kolację grając?
a) nigdy
b) czasami
c) często
d) zawsze

7. Czy często zdarza Ci się grać chwilę dłużej niż powinieneś, a następnie bardzo się spieszyć, aby zdążyć na czas?
a) nigdy
b) czasami
c) często
d) nagminnie

8. Czy uważasz, że podmiejskie problemów w szkole/pracy, gdyżeś nie miał konsoli?
a) nie widzę związku
b) tylko niektórych
c) tak
d) nie

9. Czy, Twoim zdaniem, zaniedbujesz życie rodzinne?
a) nie
b) tak
c) czy ja wiem?
d) tylko odrobinę

10. Konflikty rodzinne na tle konsoli w Twoim domu:
a) nie występują
b) sporadycznie się zdarzają
c) są bardzo częste
d) pojawiają się zawsze (nikogo włączam konsolę)

11. Czy często w życiu codziennym otrzymasz słownictwo zapożyczonego z gier, oglądu i rozmaji do nich?
a) się
b) bardzo rzadko
c) czasami
d) tak

12. Czy często rozmawiasz o grach?
a) nie
b) tak, nie tylko z kumplami
c) jeśli mam problem z jakąś grą, to szukam porad
d) często i z każdym

13. Czy często rozmyślasz o grach, w chwili gdy nie korzystasz z konsoli?
a) nigdy
b) rzadko; muszę mieć konkretny problem z daną grą
c) czasami, gdy się nudzę
d) tak, dość często

14. Wyjeżdżając gdzieś na min. 7 dni:
a) zabierasz konsolę
b) większość czasu spędzasz w salonach, grając na automatach
c) zdarza Ci się popykać na automatach
d) korzystam z okazji i odpoczywam od gier

15. Czy porównujesz rzeczywistość do gier?
a) nie zdarza od się to
b) dość często
c) tylko kiedy jadę samochodem
d) nagminnie

16. Na pierwszym miejscu w życiu stawiasz:
a) konsolę
b) rodzinę, płeć przeciwną
c) szkołę/pracę i obowiązki
d) sport, ruch, rekreację

17. Czy mężczyzna lubi posiadania konsoli czujesz się lepszy od osób, które jej nie mają?
a) nie widzę powodów do tego typu emocji
b) tylko od posiadaczy innych platform
c) to jest chyba oczywiste...
d) lubię to dowartość, nie lepszy z jej racji się nie czuję

18. Czy potrafisz uznać wyższość gry z innej platformy nad grą z PSX'a?
a) tak
b) nie, gdyż takie gry się zdarzają
c) publicznie nie, choć sam przed sobą potrafię się z tym faktem pogodzić
d) nie interesują mnie tytuły z innych platform

19. Czy zdarza Ci się odczuwać, że jesteś nie rozumiany przez innych?
a) problemy PSX'owca pojmie tylko inny PSX'owiec
b) nie, dlaczego?
c) ten problem dotyczy zwłaszcza moich rodziców
d) czasami, się słucam się tym się przejmować

20. Czy uważasz, że konsola w znaczącym stopniu odmieniła Twoje życie?
a) tak, bo od chwili gdy ją mam, moje życie znów się polepszyło
b) tak, gdyż dzięki niej nigdy się nie nudzę
c) tak, podniosła mój prestiż wśród kolegów
d) nie, słowo "zmieniło" jest to nie na miejscu

21. Czy bywa tak, że granie odmienia Twoje uczucia, tzn. zladacz wściekły, a kończysz odprężony, lub odwrotnie - np. wesołymmuzy?
a) takie wypadki mogą policzyć na palcach (obu) rąk)
b) nie
c) dość często
d) to zależy od tego, w co akurat gram

22. Jeśli jesteś wkurzony i chcesz się zrelaksować - czy zdarza Ci się grywać na konsoli?
a) jest to niezawodna metoda
b) nie, to tylko pogłębi stres
c) najpierw sporam się z przyczyną stresu, a ewentualnie potem zagram
d) to zależy od dnia

23. Czy, Twoim zdaniem, od czasu gdy masz konsolę jesteś bardziej zrelaksowany, mniej przejmujesz się otoczeniem i jego problemami?
a) na to relaks konsola się na wpływu
b) jasne, bo nawet ich mam problem, bo i tak mogę zagrać
c) dzięki konsoli nabyłem odpowiedniego dystansu do spraw błahych i mało istotnych
d) czasami, choć nie zawsze

24. Czy podczas grania wiewasz reakcje, które nie występują o Ciebie podczas wykonywania innych czynności?
a) nie, to śmieszne
b) czasami ciemę podem lub coś tego
c) potrafię się silnie wzruszyć, podobnie jak przy dobrym filmie
d) tak, dość często

25. Czy bywa, że reagujesz agresją na próby (nagrania) przez bliskich w Twoje granie?
a) tak, bo bo rzy można słuchać o bezsensowności grania
b) nie, bo i tak wiem swoje
c) tak, denerwuje mnie jeśli ktoś gra na mojej konsoli
d) nie, szkoda się kłócić o rzecz błahą

26. Które z określeń najbardziej pasuje do Twojej konsoli?
a) rzepa
b) piękna
c) skochana
d) wyrąbista

27. Czy kupiłbyś grę, płacąc za nią pieniędzmi przeznaczonymi na inny cel?
a) nigdy
b) czasami, jeśli byłby to szczególnie oczekiwany przeze mnie tytuł
c) często od się to zdarza
d) zawsze, gdyż nie mam ważniejszych wydatków

28. Kiedy najczęściej grywasz?
a) tylko po wykonaniu wszystkich ciążących na mnie obowiązków
b) w wolnych chwilach, jeśli nie mam innych planów
c) staram się dzień podporządkować graniu
d) kiedy tylko mogę

29. Po dłuższego czasu nie grania - czy zdarzyło się zauważyć pozytywny, rozkojarzony, boli Cię głowa lub mdłości, że zagrałeś b.) to tyle?
a) nie
b) czasami
c) tak
d) nie widzę związku

30. Czy uważasz, że jesteś uzależniony od gier wideo?
a) tak
b) nie
c) częściowo
d) rodzina twierdzi, że tak, ale ja wiem, że nie

Wypełniłeś już? Jak sprawdzać?

Teraz odliczcie główki, długopisy i zrelaksujcie się przez chwilę. Gotowi? Nie to przechodźmy do analizy testu. Pytania zostały w nim ułożone w grupy i są nastawione na wybranie podstawowych kryteriów uzależnienia. Jest to szczęść grup, a każda zawiera po pięć pytań. Jeśli w danej grupie udzielicie trzech powiedzmy odpowiedzi, to między trzeba tą potraktować jako wskazującą na uzależnienie. Jeśli trzy grupy wskazują na uzależnienie - to już powinno Was skłonić do refleksji, gdyż jest to ilość pozwalająca wymać wniosek, że mamy do czynienia z nałogiem. Każda grupa bardziej umacnia diagnozę, a wyczerpujący osiągający pełen pięcia lub szóstki grup pozytywnych (wskazujących na uzależnienie) powinni bardzo poważnie się zastanowić nad sobą, konsolą i całym swoim życiem. Stanowczo potrzebnie to zatrzymało, nie swoim zdaniem osoby takie mają już problem i trzeba by zacząć coś z tym robić. Dla naprawdę zdesperowanych Ściera pdzieś zawieści mojego e-maila (a dokładnie tu: brodek@grupa69.onlpol.pl). Jeśli więc macie obawy, rezterki lub chcecie zasięgnąć porady, to piszcie - będę umiał to pomoc; dodam tylko, bo jestem zobowiązany do zachowania tajemnicy zawodowej. Jest jeszcze jeden aspekt tej sprawy. Pewien oczerzez, że nie mam czasu na wyjścia, więc jeśli ktoś chce sobie pogawędzić i wymyślać idiotyczne problemy zdrowotne, to polecam inną formę żartów niż kontakt ze mną. OK.?

Tutaj są odpowiedzi - nie zaglądaj przed wypełnieniem

1 c, d, 2 c, 3 a, b, c, d, 4 b, c, d, 5 a, b, c, d, 6 a, b, c, d, 7 a, b, c, d, 8 a, b, c, d, 9 a, b, c, d, 10 a, b, c, d, 11 a, b, c, d, 12 a, b, c, d, 13 a, b, c, d, 14 a, b, c, 15 a, b, c, d, 16 a, b, c, d, 17 a, b, c, d, 18 a, b, c, d, 19 a, b, c, d, 20 a, b, c, d, 21 a, b, c, d, 22 a, b, c, d, 23 a, b, c, d, 24 a, b, c, d, 25 a, b, c, d, 26 a, b, c, d, 27 a, b, c, d, 28 a, b, c, d, 29 a, b, c, d, 30 a, b, c, d.

Jeśli masz 3 a/c, 3 b/c, 3 c/d, 3 d/c - 23 a/c, 23 b/c, 23 c/d, 23 d/c - 30 a/c, 30 b/c, 30 c/d, 30 d/c - 7 a/b, 7 b/c, 7 c/d, 7 d/c - 15 a/b, 15 b/c, 15 c/d, 15 d/c - 20 a/c, 20 b/c, 20 c/d, 20 d/c - 27 a/c, 27 b/c, 27 c/d, 27 d/c - 29 a/c, 29 b/c, 29 c/d, 29 d/c - 5 a/b, 5 b/c, 5 c/d, 5 d/c - 12 a/c, 12 b/c, 12 c/d, 12 d/c - 14 a/c, 14 b/c, 14 c/d, 14 d/c - 18 a/c, 18 b/c, 18 c/d, 18 d/c - 21 a/c, 21 b/c, 21 c/d, 21 d/c - 24 a/c, 24 b/c, 24 c/d, 24 d/c - 28 a/c, 28 b/c, 28 c/d, 28 d/c - 4 a/b, 4 b/c, 4 c/d, 4 d/c - 6 a/b, 6 b/c, 6 c/d, 6 d/c - 8 a/b, 8 b/c, 8 c/d, 8 d/c - 9 a/b, 9 b/c, 9 c/d, 9 d/c - 10 a/b, 10 b/c, 10 c/d, 10 d/c - 11 a/c, 11 b/c, 11 c/d, 11 d/c - 13 a/c, 13 b/c, 13 c/d, 13 d/c - 16 a/c, 16 b/c, 16 c/d, 16 d/c - 17 a/c, 17 b/c, 17 c/d, 17 d/c - 19 a/c, 19 b/c, 19 c/d, 19 d/c - 22 a/c, 22 b/c, 22 c/d, 22 d/c - 26 a/c, 26 b/c, 26 c/d, 26 d/c - 1 a/b, 1 b/c, 1 c/d, 1 d/c - 2 a/b, 2 b/c, 2 c/d, 2 d/c - to tylko ostrzeżenie.

Jeśli masz 10 a/c, 10 b/c, 10 c/d, 10 d/c - 25 a/c, 25 b/c, 25 c/d, 25 d/c - to tylko ostrzeżenie. Trzy lub więcej odpowiedzi wskazują na uzależnienie.

Jeśli masz 8 a/c, 8 b/c, 8 c/d, 8 d/c - 16 a/c, 16 b/c, 16 c/d, 16 d/c - 19 a/c, 19 b/c, 19 c/d, 19 d/c - to bywa bardzo źle. Problematyczne kwestie, wymagające wizyty psychiatry - i jak można, jak to jest w Polsce.

Wyniki testu w gronie zg(Red.)ów PSX EXTREME





















Brodek

MARCIN BRODECKI
BRODEK
Doktor Nauk Wszelakich











Tylur jest klasą samą w sobie. Jaja większe niż berety polskich komandosów!

K[illegible] twarz - z [illegible] się nie [illegible]! Rzuca się do przodu, przyjmuje wymianę ciosów! Lewy prosty, nie dochodzi, drugi na korpus, znów lewy, trafia! [illegible] szybko, znów lewy trafia! Przeciwnik zasłania twarz przed kolejnymi ciosami, zbliża się, klincz! Sędzia ich rozdziela - cóż za mecz!".

Tak wyglądają czasem relacje z walk bokserskich. Ale wyglądać też mogą i tak:

"Runda się rozpoczyna. Bokser odpycha sędziego. Trener próbuje [illegible] na siłę ochraniacz na zęby! Odpycha trenera! Ale idzie! [illegible] pod linami, schodzi z ringu i udaje się do wyjścia! Co się dzieje - leci popcorn rzucany przez kibiców, teraz wylał ktoś napój na boksera, który rzucił się biegiem, uciekając do szatni! Niewiarygodne!".

Heh. Z boksem różnie bywa. Bądź jednak pewien, że wrażenia związane z READY TO RUMBLE 2 są zawsze emocjonujące, a pojedynki gwarantują ostrą jatkę z potężnymi ciosami - tam nikt nie ucieka z ringu, może co najwyżej z niego wylecieć i zrobić kilka salt w powietrzu po potężnym ciosie. Brutalna gra utrzymana w niesamowicie śmiesznej tonacji. To właśnie READY 2 RUMBLE 2!

Kontynuacja niewątpliwego hitu, jakim był pierwszy READY 2 RUMBLE (PSX) jest dokładnie taka, jaką można było sobie wyobrazić. Po pierwsze - została ona wydana na PlayStation 2, więc grafika stoi na dużo wyższym poziomie, przewyższając nawet wspaniale wyglądającą wersję z Dreamcasta. Ilość polygonów władowana w stworzone postacie przypomina wygraną w Toto Lotka przed denominacją. Masywność bokserów jest wręcz namacalna (uwaga dla miłośników Lulu Valentine - na krągłych piersiach uwypuklają się stwardniałe sutki:). Twarze są tak szczegółowe, że opisywanie tego, iż widać każdy animowany element, każdą opuchliznę i sińce mija się z celem - to trzeba zobaczyć. I zacząć z miejsca grę przy komentarzu niesamowitego Michaela Buffera.

W nowej odsłonie spotkamy się ze starymi postaciami, lecz doszła też cała masa nowych zawodników - łącznie jest tu ponad dwadzieścia postaci. Autorzy nieźle pojechali w trakcie planowania fighterów, dzięki czemu zobaczymy tu np. Shaqa, Michaela Jacksona czy też dziwnego robota, co to zamiast głowy ma zamontowaną gruszkę do boksowania, która rytmicznie lata przy uderzeniu. Moimi faworytami wśród nowych bokserów są dwie postacie. Pierwsza to Selene Strike, brazylijska diva, szczupła i wysoka, niesamowicie obdarzona przez naturę, która w trakcie walki jęczy, jakby występowała w hardcore gangbang "schweiss video", ostrym filmie przyrodniczym typu "12 dzikich węży" (z wypożyczalni "Pod dachówką", znajdującej się u kumpla na strychu:). Drugim faworytem jest gruby włoch Joey - po prostu gościu swoim niby cynicznym zachowaniem zabija; wystarczy spojrzeć, jak na początku walki, przy przedstawianiu jego profilu macha do kamerzysty rękami i krzyczy "Turn the camera off! I said, turn the camera off!".

Autorzy też pozwolili na zabawę w większej ilości trybów gry, wśród których wyróżniamy ARCADE, TOURNAMENT, TEAM BATTLE i CHAMPIONSHIP. W tym ostatnim spotkać się możemy jeszcze z całą masą mini gierek - walenie gruchy (hehe - bez skojarzeń; chodzi o boksowanie w gruszkę:), skakanie, uh - skakanie z wykorzystaniem skakanki, wyżywanie się na worku bokserskim, nauka uników, aerobik, pakowanie (hantle) i uderzanie w wyskakujące tabliczki. Generalnie są one dość proste i przypominają nieco w założeniach PARAPPE, ale możemy zwiększać ich stopień trudności. Proste, ale znaczy nudne. Wręcz przeciwnie - są

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

HIV

★★★★★★★★☆☆

Piła

READY 2 RUMBLE BOXING

ROUND 2





KALI będzie na listopadowym E3'99 walczył z samym AFRO THUNDERem (nawet chłopak nie miałby w R2R2!!!). Nowatorska motywacja, pomysł jak ulał pasowałby do zgrzytu.

Gdyby to była dopiero pierwsza część R2R, z pewnością byłaby jednym z ważniejszych tytułów napędzających sprzedaż PS2.



WERDYKT KALI

MIDWAY | BOKSERSKA FIZJATYKA

GRYWALNOŚĆ 7

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY

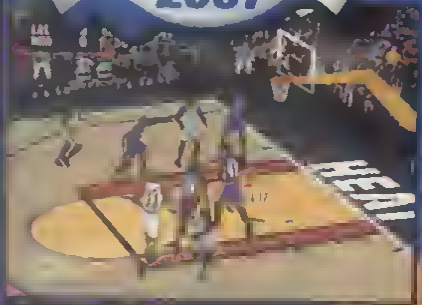
- NIEPOWTARZALNY KLIMAT
- OPRAWA A/V
- GARNITUR CIOSÓW

MINUSY

- MAŁO FANABERYJNYCH NOKAUTÓW
- PO PROSTU SEQUEL

OCENA: DJ 7 STAR 7 SHINA 7 MR. Ś 7 KOBO 7 MYSZAD 7 | CD

NBA LIVE 2001













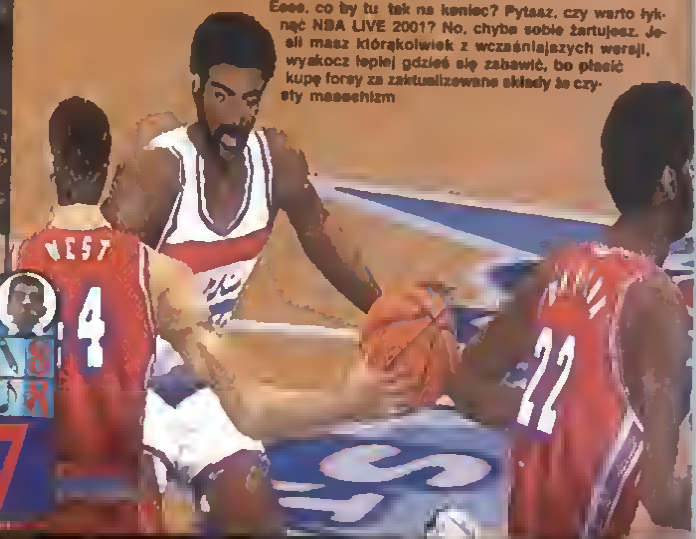
W [illegible] wie dlaczego [illegible] W tym [illegible] NBA [illegible] coś nowego do [illegible] jest cud miód [illegible] dę. Ale [illegible] Z uporem [illegible] nam rok rocznie [illegible] dzie rożni [illegible] zga [illegible]

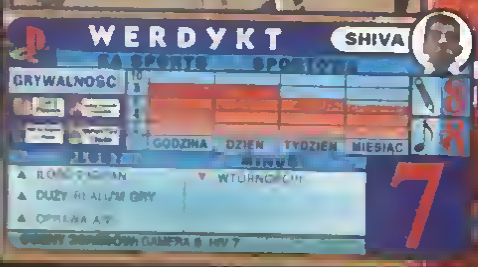
W stosunku do [illegible] ważyłem - nieWielkie w[illegible] - przemeblowanie [illegible] jest krycie [illegible] odgrywa [illegible] końca [illegible] miejsce). Niejako z urzędu pociągnęło to [illegible] zmiany w stałku, co w przypadku najwyżomu trudności oznacza spore kłopoty ze aforniem de'enawy przeciwnika, zwłaszcza tego z wyższej półki. Ciężko jest dograć dobrą piłkę pod kosz, trudniej też - będąc nie pilnowanym - oddać rzut z półdystansu. Choć nie ma się co czarować - to tylko drobna smaczki, która dostrzeże wyłącznie prawdziwy fan basketu (i serii NBA LIVE), w dodatku przy ustawieniu Allstar oraz rozegraniu pokaźniejszej liczby spotkań.

Dokładnie rok temu Aju demonierwał, że może EA pokusi się w edycji 2001 o rozszerzenie liczby rozgrywek i doczekamy wreszcie konkursu wsadów. Przyznam szczerze, że sam na to czekam już od dawna i niestety dalej będę czekał. Może za rok, albo dwa. Tymczasem dostajemy tradycyjny mecz towarzyski, sezon, konkurs rzutów "za trzy", "1 na 1" z latającym Mikiem oraz całą resztę znaną doskonale z poprzednich wersji. I nawet takie pierdółki jak NBA Challenge (do wykonanie kilka zadań na różnych poziomach trudności - np. zaliczyć 10 zbiórek albo triple-double) na niewiele się zdają.

O oprawie, tak wizualnej jak i dźwiękowej, wspominam tylko z dziennikarskiego obowiązku, gdyż z pewnością domyślasz się co zaraz napiszę. Tak, prawie niczym nie odbiega od poprzedniczek - porządnie wykonani zawodnicy, możliwie dużo dobrej jakości tekstur na nich nałożonych, staranny Motion Capture. Chociaż przyznać trzeba, że animację poprawiono i gra wyraźnie zyskała na płynności. Jak zwykle tragedia jest z publicznością i w ogóle całym otoczeniem - pikseloza totalnie wali po oczach. Dźwięk, jak to dźwięk - odgłosy publiku (bez rewelacji) i profesjonalny komentarz. Aha, no i ten mjuzik w menusach - całkiem niezły.

Eeee, co by tu tak na koniec? Pytasz, czy warto łyknąć NBA LIVE 2001? No, chyba sobie żartujesz. Jeśli masz którąkolwiek z wcześniejszych wersji, wyskocz lepiej gdzieś się zabawić, bo płacić kupę forsy za zaktualizowane składy to czysty masochizm.





Nie ukrywam, że niespecjalnie inspirujące jest pisanie o czymś, co dawno się przejadło i jest oryginalne niczym gry na pewnym katowickim turnieju w TEKKENa, heh. W zamian wolałbym tu wstawić jakąś ciekawostkę wziętą z życia - ot, choćby to, że nie spałem od piątku. Niby nic nadzwyczajnego, ale właśnie mamy wtorek, przygrywa radio "Kreska" i generalnie jest całkiem hardcorowo. Zatem chciałbym o tym napisać, ale nic specjalnie mogę, może więc w zamian coś z taśmowatej serii NHL HOCKEY? Spokojnie - tym razem na PS2. No i jak, pasuje?

Sportowe tytuły EA poczęły atakować drugiego Plejaka, co samo w sobie jest jak najbardziej pozytywne. Kłopot w tym, że w parze z dostosowaną do dzisiejszych standardów grafiką wcale nie poszła odpowiednio większa grywalność. Obrazując to jeszcze dokładniej - dostajemy danie, które - choć podane na wspaniały sposób - w smaku wydaje się być mocno odgrzewane. I je wiem, że niewiele nowego można wymyślić

Z pewnością na łodzie zostałoś już nie raz, jako że efekt ten zachodzi w wielu okolicznościach - a to laska puści się z najlepszym kumplem (i odwrotnie), a to znowu chłopaki zza Bugu postanowią "zapiąskować się" wozem. Co jednak mają powiedzieć np. zawodnicy ligi NHL, którzy na łodzie zostaną codziennie...?

w symulacji hokeja, wszak reguł i ogólnie przyjętych zasad zmienić się nie da, jednak miałem cichą nadzieję, iż EA już w swoich pierwszych grach na PS2 wprowadzi choć nutkę świeżości, tak przecież potrzebnej wszystkim sportowym seriom tej firmy.

Nic z tego - grając w NHL 2001 na PS2, krok po kroku utwierdzałem się w przekonaniu, że gdyby obniżyć rozdzielczość oraz zmniejszyć ilość tekstur i detali - jak w pysk strzelił mamy NHL 2001 na PSX'a (na temat tej ostatniej napisałem krótko w "Kąciku sportowym"). Zresztą na tym drugim animacja trzyma stały, wysoki poziom, podczas gdy na konsoli obrabiającej w przybliżeniu około 200 razy więcej poligonów, przy większym zaangażowaniu i co bardziej gorących sytuacjach ma wyraźne tendencje do zwalniania. Tak, tak - od czasu do czasu coś "chrupnie"! Skutek? Ciut szwankuje przez to dynamika, a czym ona jest w hokeju - chyba pisać nie muszę. Cóż, chłopaki znów zbyt pospieszyli się z wydaniem, wszak rozgrywki ligi NHL ruszyły pełną parą, no i efekt jest taki, a nie inny. Z kolei patrząc pod kątem samego wykonania - rewelacja. Mnóstwo wyszukanych detali, wysoka rozdzielka (tylko czy mogło być inaczej?), świetnie odwzorowane poszczególne hale. Miło jest zerknąć na wszędobylskie wstawki, prezentacje zawodników czy Replaye. Ta konsola ma nieprawdopodobny power - i to widać.

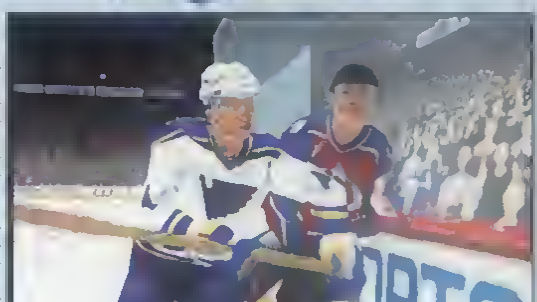


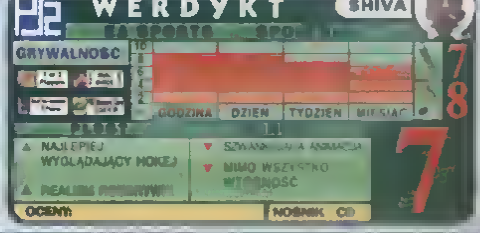






Opcje zawarte w grze są standardowe, darują Ci więc ich wymienianie (nie dziękuj..). Statystyki zaktualizowano możliwie najlepiej, co podobnie jak w przypadku FIFY 2001 poczytuję za spory plus. Zresztą pod względem ilości opcji, statystyk i tym podobnych pierdół EA zawsze rządziło na maksa i wydaje się, że jeszcze długo tak będzie. Natomiast istota NHL 2001, a więc rozgrywka, to trudny orzech do zgryzienia. Z jednej strony ciorałem jak głupi, bo mimo chrupiącej czasem animacji jest to jedna z lepszych gier tego typu, z drugiej, mając w pamięci poprzednie wersje na Szaraka, wcale w tym temacie tak znacznie się nie różniące, po prostu nie mogłem wystawić wyższej noty. Brakuje tego "czegoś", tej nutki świeżości z której wspominałem. Niech programiści z EA zagrają w NHL 2K na DeCe - będzie wiadome "o co chodzi jakby?".









Witam wszystkich, zapraszając na kolejną odsłonę przygód cyzelatej archeolog. Tworząc poniższy opis, poszczególne elementy (umiejętności potraktowałem z dużą dokładnością, jako że tylko w ten sposób nie powinno być problemów z ukończeniem gry, o którego do Redakcji, z pytaniami! Jak przejść dany poziom, nie powinny mieć miejsca (mam to rybka, nie pomogli jak to Star za Ściernisk się uciszcę). A trzeba przyznać, że developer przyłożył w pierwszej części z grubej rury, na momentami prawdziwie można się nieźle(dwa)zwrzyków pod odrzutem (pod względem szczegółów od systemu do rozwiązań). Jak zwykle brakuje miejsca, dlatego w tym numerze tylko pierwsza część opisu, dokładnie) rzecz ujmując dwa pierwsze "światy". Tak - jak wiesz - przygody, o za miesiąc przedstawię tak dokładnie, jak i wszystkie brzydkości zwać zawartych w grze sekretów

LARA SIĘ RUSZA

X - ..... podnoszenie przedmiotów, otwieranie drzwi, uruchamianie urządzeń
▲ - ..... wyciąganie/chowanie broni
● - ..... obrót Lary o 180 stopni
■ - ..... atak
L1 - ..... rozglądanie się (z kierunkami kierunkowymi)
L2 - ..... pochylenie
R1 - ..... chód
R2 - ..... bieg

STREETS OF ROME

Po dynamicznej wstawce (niezła muzyczka, co?) rozpoczynasz grę na jednej z rzymskich ulic. Zaraz po lewej masz wejście za świecącym nad nim neonem "Opera Backstage". Na razie omiń ją jednak i skieruj się na wprost, a następnie skręć w pierwszą ulicę w prawo, aż dojdziesz do fontanny. Załatw nas, po czym zbadaj wszystkie odnogi od niej odchodzące - w jednej z nich drogę zagrodzi Ci pomarańczowa ściana z ornamentem (?) o ludzkim kształcie (jakaś twarz...). Spróbuj ją ruszyć, a podniecisz się jedna z krat. Teraz ostatni się do wiejsca, w którym rozpoczęłaś grę i zamiast skręcać w prawo (tym w kierunku fontanny), przejdź krótkie "kawałek" prosto - trafisz do miejsca, gdzie znajdują się schodki prowadzące na dół. Zejdź nimi i uruchom drugi, identyczny jak przed chwilą mechanizm. Szybko się obróć i uciekaj po schodach na górę, strzelając w locie uciekającą niebezpieczną, która zwinęła zastanowią. Zabić ich się nie da i jedynym sposobem na pozbycie się kłopotów jest właśnie szybki bieg i kluczenie na boki (spoko, nie stracisz to zbyt wiele energii). Zwróć uwagę, że na wprost schodów pojawił się blok kamienny po którym wyjdziesz dalej na górę. Teraz w dalszym ciągu do góry - trafisz na pomieszczenie ze stołikiem i czerwonymi lokalami. Idź dalej, na końcu zeskocz na dół i za pomocą pistoletu zbij szybę w oknie obok (po prawej). Zabierz stąd naboje i skieruj się dalej korytarzem, do którego zeskoczyłaś - tutaj zbij kolejne dwie szyby. W tej na prawej jest apteczka, z kolei to po lewej umożliwia dalszą drogę. Chwilowo odpuść je sobie i na razie schodami zejdź na sam dół, gdzie odszukaj przełącznik na ścianie. Po tego uruchomieniu otworzy się krata obok, blokująca przejście do znajomej fontanny. Ty jednak wróć teraz schodami na górę i przejdź przez zbitą moment wcześniej szybę (mocz ją idąc z tej strony po prawej, mniej więcej w połowie wysokości schodów). Przeskocz na sąsiedni budynek i od razu skręć w pierwszy korytarz po lewej, skąd po chwili zabierz złoty klucz ("Golden Key 1"). Cofnij się i tym razem idź prosto do góry. Kamera zrobi najazd na znajdującą się na dole kratę (tuż przy fontannie). Przez barierkę zeskocz na biało-czerwony daszek poniżej, zabierz znajdujące się tu flary, rozglądnij się wokół i bezpośrednio z góry zastrzel spacerującego obok kolejnego psa, po czym zeskocz na sam dół. Podejdź pod pokazaną wcześniej we wstawce kratę i otwórz ją przy pomocy znalezionego wcześniej klucza. Jesteś w miejscu z dwoma potworami - uważaj, bo nasz dobry znajomy napuszcza ostro z góry. Strzel do niego kilka razy, a gdy tak po chwili uciekinie, idź dalej prosto. Skręcając w pierwszą w lewo, na końcu korytarza odnajdziesz jeden z dwóch kluczy do ogrodu ("Garden Key"). Teraz udaj się drugą po prawej, prowadzącą do góry, w miejsce z którego do Ciebie strzelano. Zobaczysz tam raz jeszcze ;) nie po raz ostatni...) tego potwora - ponownie zapakuj weń trochę ołowiu, tak by uciekł do następnej lokacji. Przejdź na linie (cały czas trzymaj "przód" po podczas, kontrolując za pomocą przycisków lewo-



prawo równowagę Lary, co by głoby nie zaliczyła, bo tak na dobrą sprawę, to wprowadzamy w "pizgo" komunikację, to kanał) i zeskocz na dół. Tuż obok masz przełącznik, który otwiera kratę nieopodal, prowadzącą do fontanny. Ty jednak skieruj się w drugą stronę - znajdziesz się na dość szerokiej ulicy, tuż obok dużego, zamkniętego (chwilowo) ogrodu. Skręć w lewo i zasuwaj cały czas do przodu, aż dojdziesz do schodów (po drodze, w małym pomieszczeniu po lewej, są naboje) - na ich końcu leży rewolwer (yeah!) Teraz wyjdź jeszcze nieco wyżej, na swego rodzaju balkon - są tam pokaźne drzwi bez zamka. Spróbuj je poruszyć, a po chwili będziesz w środku pomieszczenia z oszklonymi. Znajdziesz tu celownik ("LaserSight"), który za pomocą opcji "combine" (w menu oczywiście) połączy razem z rewolwerem. Tak przygotowaną pukawkę wyceluj w kłódkę zamykającą drzwi w pomieszczeniu z oszklonymi (celowisz za pomocą przycisku L1, zbliżenie to L2, zaś oddalenie R2) i jednym strzałem ją rozwal. Zabierz drugi klucz do ogrodu ("Garden Key 2") i wracaj szybko drogą, którą to dotarłeś (uważaj na skaczące szczury). Przy jednej z dwóch krat, blokujących drogę do ogrodu, jest miejsce na wcześniej znalezionych kluczy. Po tak użyciu brama na wprost wcale się nie podnosi - cofnij się więc, konkretnie) pod drugą kratę blokującą przejście do ogrodu (bo to ona właśnie się otworzyła). W ogrodzie podejdź z kolei pod bramę z trzema smokami - Lara użyje jednego z czterech artefaktów, potrzebnych do sterowania tej przeszkody. Po zakończeniu krótkiej wstawki odszukaj w ogrodzie przejścia po prawej (niejako za budynkiem, do którego dostępu bramę owe trzy smoki). Zabij skaczącego w korytarzu psa i teraz cały czas prosto - znajdziesz się tuż przed jedną z opłuszkiwanych obrazowych, starożytnych budowli - wszak jesteś w Rzymie. Zwróć uwagę, że kamera najechała na znajdujący się w górze dziwo - wyjdź zatem na górę, zabierz naboje i za pomocą rewol-

wanu (połączonego wcześniej z celownikiem, tak samo jak w przypadku pomieszczenia z beczkami) odejdź w długo celny strzał, a odbiciuje się przejścia po lewej stronie budowli. Skieruj się tam i przeskocz na sąsiedni budynek. Tutaj za pomocą pistoletu rozpraw się z atakującymi po raz kolejny nietoperzami, po czym wróć tym samym wcześniej mechanizmem na ścianie (znów ten ornament przedstawiający twarz). Teraz wróć się pod wejście dalej, starożytnej budowli - drzwi prowadzące do jej wnętrza (na samym środku) po otwarte. Jesteś w nowym, czterokątnym pomieszczeniu z posągami dwóch strażników - przejdź przez drzwi po lewej i wrócisz dziwnej - jeden z nich zmieni swoją postać (z ptaka w kogoś ptaka, ale to szczegół:). Podejdź do posągu i spróbuj po przestawić, a następnie odejdź się do przejścia po prawej, gdzie idąc cały czas tu góra dostrzeż do rozwidlonego tarana. Uważaj, by nie podejść za blisko, na czym zerkniej w prawo i opuść się na rękach. Tym sposobem "przeorzysz" się Larą aż do momentu, w którym będziesz mógł ponownie wspiąć się na jedną z "półek". Znajdziesz tu jeszcze jedną przełącznik, użyj po zatem czym prędzej. Jak widzisz, drugi z posągów uległ przeobrażeniu. Ty zaś musisz się do niego dostać - najlepiej po prostu zeskoczyć na dół (jest stosunkowo płaski i nie stracisz nic, tak prawie nic energii). Przestaw posąg i odejdź się w miejsce, które za jego pomocą otworzyłeś (czyli to na zewnątrz budynku). Zabierz stamtąd drugi z artefaktów ("Saturn Symbol") i... Lara będzie miała klopotów. Dodać należy, że tylko otwarłowe, nie chyba do tego już przywykłeś, co...?

TRAJAN'S MARKETS

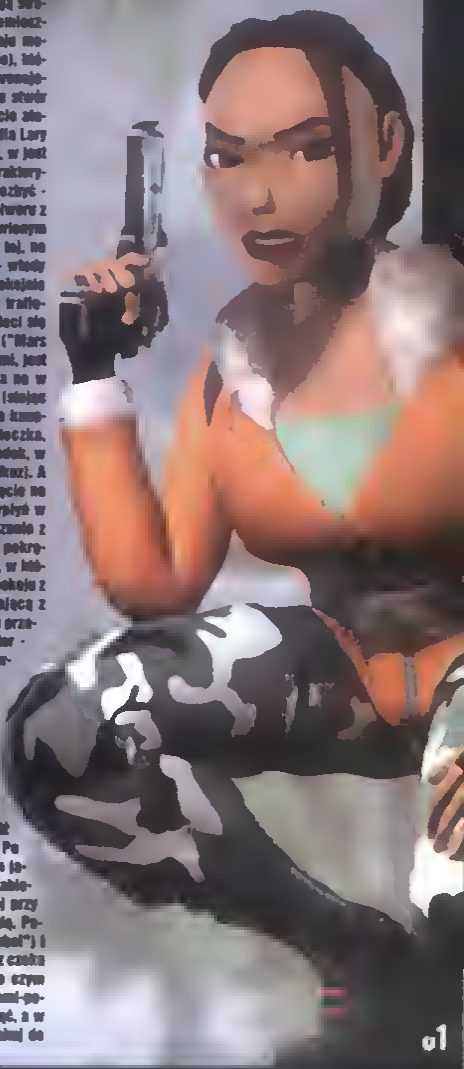
Nowy poziom zaczynasz w zupełnie innej części miasta - skieruj się do pierwszego pomieszczenia po lewej stronie, gdzie za pomocą pistoletów rozwiń znajdującego się tam strzynkę (tą z jasnej żółtym oznaczeniem) i zabierz zyskany tym sposobem łom ("Crowbar"). Z tego pomocą otwierającej bardzo charakterystyczne, metalowe drzwi, z emblematem podobnym do tego na strzynki (trzecie po prawej). W środku rozwiń jeszcze jedną, identyczną strzynkę, zabierz apteczkę, a następnie - korzystając za znajdującej się tu metalowej konstrukcji - wyjdź na górę. Znowu trzeba trochę przespacerować się po linie, po czym, skaczę z półki na półkę i przeskakując przez "wiszący" w powietrzu most, przeskoczyć na sąsiednią kondygnację po prawej. Tu raz jeszcze jedną skok na wprost i dalej odbij w lewo (jeśli chcesz zgarnąć cenne naboje, to wcześniej dalnij skok w prawo). Zajdź na sam dół, skąd zabierz klucz oraz naboje i wyskocz z powrotem na górę. Idąc tą drogą dalej będziesz miał wejść kamery na jakiś połączy mechanizm oparty o zębatki i przekładnie. Zeskocz na sam dół - jesteś w nowej, dość obszernej części lokacji. Zwróć uwagę, że po jednej za ścian można się wspiąć do góry - ma charakterystyczne wydrążone stopnie (jak drabina) i wytrowano jest mniej więcej na przeciwko oglądanej przed momentem przeźroczystej konstrukcji. Będąc przy samej górze skieruj się skoczę w lewo, po czym "puść się" i przeskocz na sąsiednią kondygnację, za by trafić do jednego z dwóch pomieszczeń z linę na środku. Podejdź do niej i przeciągnij ją trzykrotnie, po czym zeskocznie (znów skaczę z kondygnacji na kondygnację, tyle że w drugą stronę) odszukaj drugie pomieszczenie i, tyle razem już tylko raz, pociągnij za linę. Jak widać odblokowałeś się kolejne przejście - zeskocz zatem ostrożnie na sam dół i odejdź się w kierunku nowo otwartego pomieszczenia. W miejscu, gdzie drzwi (czy też raczej sporych rozmiarów "szpadka") przeszedły się w prawą stronę, wpadła w głąb świątyni. Ty musisz skręcić w lewo. Strzeżnie tu ciemno, użyj zatem flary i wdrap się do góry. Teraz tylko znotnik i za pomocą łomu wyciągnij złoty pieniążek ("Golden Coin"), natomiast potem szybko przed szczurami. Dalej odejdź się już do nowo odkrytego pomieszczenia z rycerzem i - po uprzednim zabraniu apteczki oraz nabojów - pieniążka owego użyj na widocznym pomniku (to chyba pomnik, co?:). Jak sam widzisz - kolejna część miasta stoi teraz otworem, podniosła się bowiem jedna z brył składających miejsce, gdzie rozpoczynałeś ten poziom. Idąc tą drogą do samego końca znajdziesz naboje, wcześniej, po lewej



stronie, dostrzeżesz basen. Na tego dnie (też skok za niewielkiej kraty) jest apteczka. Przeskocz na drugą stronę i wyjdź z wody. Dzięki łomu dostrzeżesz do pomieszczenia z dźwigiem otworem, linę swego rodzaju mechaniczną odmierniczą (hak, to dobre określenie), której głowa kwitnie w powietrze. Żadnym konwencjonalnym sposobem nie tu nie wskoczysz, jako że stwór tak jest odporny na strzały, w dodatku zawzięcie atakuje, a jedną celne trafienie z reguły oznacza dla Lary powrót śmierć. Zwróć jednak uwagę na sposób, w jaki oddaje swe strzały - czyli to za pomocą charakterystycznych, dużych zielonych oczu. Ty się po pozbyć - należy w cały trafić, używając raz jeszcze rewolwerów z celownikiem. Najlepiej zrobić to będąc nadewnionym u góry, na sąsiedniej "półce" w stosunku do tej, na której pozwolisz się przechodząc z kontrzaca - wtedy stwór nie jest w stanie Cię dostrzec i możesz spokojnie oddać precyzyjne strzały. Po dwóch celnych trafieniach problem masz z głowy - odmiernica rozleci się na kawałki, a Ty zabierz tylko symbol Marsa ("Mars Symbol") i naboje. Obok tych ostatnich, na ziemi, jest coś na bardzo przypomina zegar słoneczny, a na w lokacie jest zwyczajnym włazem. Podnieś po (miejsce od strony pomieszczenia "książki") i wejdź do kanałów. W jednym z "pokojów" pod wodą jest apteczka, zabierz ją zatem i skieruj się teraz na sam środek, w miejsce gdzie pracuje wentylator (pod wodą oczywiście). A przez to, że pracuje, niemożliwe jest podpłynięcie na sam dół - w związku z powyższym na razie wpłyń w lukę z góry, prowadzącą do małego pomieszczenia z nabojami, ale przede wszystkim brakującym pokrętłem ("Valve Wheel"). Wróć do pomieszczenia, w którym rozwaliłeś stwora-odmiernicę i przejdź do pokoju z czerwonymi skrzynkami. Tutaj zajdź za wystającą z jednej za skrzynek trubę sam koło, po czym ją przekręć. Niniejszym wyłączyłeś właśnie wentylator - wracaj zatem do kanałów i bez przeszkód zanurkuj na samo dno, wpływając w niedostępne wcześniej lukę. Wypływając z tunelu skręć w prawo, minięsz kolejny dwa wentylatory (tym razem z boku), skieruj się ku górze, tak by wypłynąć w pomieszczenia z jeszcze jednym pokrętłem służącym do zatrzymania wentylatorów. Kiedy już je unieruchomisz, zanurkuj w lukę znajdującą się tuż obok nich i płyń do samego końca, cały czas do góry. Na końcu wyjdź z wody, zabierz naboje i shotguna (naroszczki). Po chwili pojawi się kolejne mini-boss, tym razem jakiś rycerz. Załatw go (uważaj na jego strzały, zabierają bowiem obszernie dużo energii), najlepiej przy pomocy shotguna, a otworzy się kratka pod wodą. Popłyń tam, zabierz kolejny artefakt ("Venus Symbol") i wyjdź z wody w sąsiednim pomieszczeniu. Teraz czeka Cię krótka strzelanina ze starym znajomym, po czym rozpowrić się przyjdzie jeszcze z trzema smokami-pogańcami, które nagle ożyły (uważaj by nie spłonąć, a w przypadku kiedy już się zapalisz, szybko wskakuj do pomieszczenia z wodą po prawej). Najlepszym sposobem na uniknięcie smoków jest odpowiednie ustawienie się (tuż za nich - po prostu na wprost, w odpowiedniej odległości (mniej więcej środek ogrodu) i ciągły ostrzał przy równoczesnych, ciągłych skokach na boki. Trudny to pojedynek, lecz po zabiciu bestii umieść artefakty tuż w odpowiednie miejsca przy kratce symbole Marsa i Venus, a następnie skocz z płytowy na płytowy, tak by drugi stóp wreszcie dotknął... i zakończyć.

THE COLOSSEUM

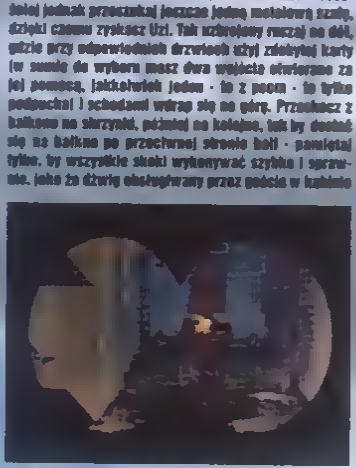
Jak cały czas przed siebie barbarzyńcami (brrr...), aż dojdziesz do zapadającej się kładki. Tutaj puść się szybka kiegiem (co by do lawy nie wpaść), a pod koniec wykonaj odpowiedni skok. W pomieszczeniu do którego trafiłeś drzwi są zamknięte, cofnij się więc pod ostatnią przed chwilą przepaść z lawą i zrób się na dół, uprzednio zawytając oczywiście rękoma krawędź skały. W tak sposób przeszedł się cały czas w



lewo, aż dojdziesz w ten sposób do wnęki w ścianie. Zrań się do niej, uruchom stojący tu przycisk i wracaj tą samą drogą na górę. Drzwi masz już otwarte, idź zatem dalej korytarzem i zrań się do kolejnego pomieszczenia. Tu zabij tygrysa, po czym uruchom przycisk. Jeszcze jeden zabity tygrys i dalsza droga stoi otworem. Po drabinie na ścianie wdrap się na samą górę, skąd zabierz przedmiot oznaczony jako "Gemstone piece". Wejdź do kolejnego pomieszczenia, zalatw kilku dwóch narwanych rycerzyków i uruchom przycisk w (jednej) z wnęk po lewej. Skorzystaj z nowo otwartego wejścia na górze, będziesz tu dodatkowo musiał załatwić rycerza i lwa), skąd zabierz Uzi. Wróć się nieco i idź w kierunku mostu, charakterystycznie zadaszonego pomostu. Z niego właśnie dokładnie środkiem przeskoczysz się na platformę po prawej, z której z kolei zeskoczysz na dół. Schodami wyjdź nieco wyżej po przeciwległej stronie i poczęstuj brzytwinie za znajdującą się tu linę. Teraz szybko wracaj na środek mostu (tą samą drogą, co przyszedłeś), jako że skutek uruchomienia liny jest tylko czasowy - w związku z tym sprężać się trzeba wyjątkowo. W ten sposób zdobędziesz drugą część "Gemstone piece". Połącz ją z wcześniej zdobytym przedmiotem o tej samej nazwie i tak wyposażony ruszaj drzwiami na wprost, które automatycznie się otworzą. Niestety, po chwili wyłądujesz pod przepaścią, sam przyznasz że w dosyć niecichawej sytuacji. Na szczęście kłopoty potrwają dosłownie chwilkę, w końcu Lara nie da sobie zwyciężać tylko ciekawe w co...:). Idź prosto, przez kolejny automatycznie podnoszone drzwi, po czym w widocznym miejscu, na ścianie użyj przedmiotu oznaczonego jako "Gemstone". Zagadka się podoba. Ty zaś masz za zadanie wskoczyć na odpowiednią skalną półkę. Z niej przeskocz w kierunku ściany na wprost, gdzie opuść się na rękach w dół i lewą stroną przejdź na drugą stronę (tuż pod półką skalną, z której wcześniej skakałeś). Po chwili znajdziesz się praktycznie w samym centrum Kolosseum, gdzie zastaną Cię rycerz i lew. Ten pierwszy pozostawi po sobie klucz numer jeden ("Colosseum key 1"). Obok dużych, metalowych drzwi jest przycisk, w którym będziesz musiał go użyć. Po chwili zaatakuje duży rycerz, zlikwiduj go zatem, a następnie - w sali z której wyłogi - wdrap się w widoczną linę w ścianie do nowego pomieszczenia. Zabierz stąd drugi klucz ("Colosseum key 2") i użyj go przy dużych drzwiach nieopodal. Po miłej przejażdżce w dół znajdziesz się w znajomym miejscu - na ścianie użyj łomu i zabierz tak wytrwale poszukiwany artefakt...

THE BASE

Nowa przygoda, nowe wyzwania... Własnoręcznie skacz na początku skieruj się w prawo i zejdź na dół. Jesteś w ogromnym magazynie - odszukaj tutaj charakterystyczną, metalową szafę (znajduje się niemal za wprost miejsca, skąd to wszedłeś, dokładnie na drugim końcu hali). Spróbuj ją otworzyć - po chwili Lara odnajdzie i zabierze klucz ("Silver key"). Trzeba go użyć przy odpowiednich drzwiach na krańcu magazynu, a dokładnie [illegible] miejsce owe usadowione (jest po lewej stronie patrząc od miejsca, w którym do niego wszedłeś (na samym końcu, za paczkami i [illegible]). Po [illegible] drzwi, schodami wyjdź na samą górę i zabierz dwóch znajdujących się tu gości. Teoretycznie niewiele w ahkolwiek pomieszczeniu zrobić [illegible] ok zwróć uwagę, że jeden z zabitych przeciwników posiadał przy sobie karty dostępu ("Swipe card"). Zabierz ją zatem, co by za moment wykorzystać na dole, na krańcu hali. Wcześniej jednak przeszukaj jeszcze jedną metalową szafę, dzięki czemu zyskasz Uzi. Tak uzbrojony ruszaj na dół, gdzie przy odpowiednich drzwiach użyj zdobytej karty (w sumie do wyboru masz dwa wejścia otwierane za jej pomocą, jakkolwiek jedno - to z psem - to tylko podpuchta! I schodami wdrap się na górę. Przeskocz z balkonu na skrzynię, później na kolejne, tak by dostać się na balkon po przeciwnej stronie hali - pamiętaj tylko, by wszystkie skoki wykonywać szybko i sprawnie. Jeśli za dźwig obsługiwany przez gościa w kabinie



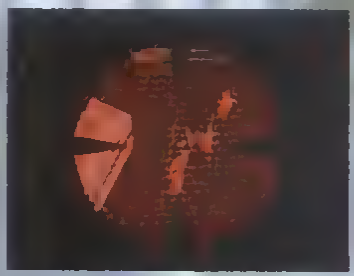
kontroli (właśnie tam się kierujesz, co by chłopka "skłusować") nie pozwoli sobi na moment zabrakniąć się w miejscu, na bardzo ubrudnia zadanie. Mniejwięcej Ciebie znajduje się przycisk na ścianie, którym otwórz drzwi do wspomnianej przed momentem kabiny operatora dźwigu, całą ruszaj wyłoma Lara już samodzielnie. Za pomocą dźwigu rozwoli sobi jedną z bram, odblokowując tym samym dalszą drogę. Po tej krótkiej wskazówce przeszukaj obie oblokowane tu szafy i schodź na dół (przycisk przy drzwiach obok znacznie skróci drogę). Nowa otwartym przez Larę przejściem idź do przodu korytarzem - trafisz tu na dwóch gości, których szybko pozbaw złudzeń, a następnie, przy samym końcu korytarza, skieruj się w lewą stronę. Jesteś po zewnątrz - to raz jeszcze skorzystaj z karty dostępu i wejdź do środka. Zlewiłeś się w pomieszczenia z dwoma dużymi wentylatorami - zabij gościa oraz odszukaj i zabierz zostawiony przez niego klucz ("Silver key"). Wróć się na korytarz z którego przyszedłeś (w miejscu, gdzie zaatakowałeś dwóch kolesi) i tym razem idź w prawo, cały czas schodami do góry. Użyj klucza i po kolejnej wskazówce przeskocz odpowiednio po metalowych półkach, aż trafisz na zamkniętą bramę. Otwórzyć się jej nie da, wokół są jednak naboje oraz celownik, zabierz więc to wszystko i zeskocz na dół. Jedną z bram otworzysz teraz bez problemu za pomocą karty dostępu, dzięki czemu znajdziesz się w szeregu z szóstkami szafami. Zabierz stąd kolejne rewolwer, naboje, apteczkę i bezpiecznik ("A Fuse"). Korzystając z dziurki obok kolejnych drzwi wyjdź na dobrze znany już korytarz, po czym skieruj swe kroki raz jeszcze na zewnątrz. Uwaga, bo ktoś da Ciebie strzela, nic nie zwracaj na to i powrotnie udaj się do pomieszczenia z dwoma wentylatorami, gdzie bez przeszkód zamontuj brakujący, a odpowiedzialny przed chwilą

za jedno z wejść bezpiecznik. Dzięki temu uruchomi się cała maszyneria i otworzą drzwi, znajdujące się dokładnie w tym samym pomieszczeniu. Tu z kolei znajdziesz przycisk, odpowiedzialny za przestawienie dźwigu i na za tym idzie zamontowany położenie jednej z paczek na zewnątrz (co ilustruje krótka wskazówka, więc wiadomo o co chodzi). Teraz głównym celem jest właśnie wydostanie się na zewnątrz (korzystając z liny), znajdującej się na ziemi, a jeszcze konkretniej na taranie), po czym pozostaje tylko skoczyć jeszcze raz, tym razem prosto na kabinę windy podwodnej. Lara zakłuje jednego z kolesi, na czym przyjdzie czas na kolejny poziom, dokładniej rzecz ujmując na...

THE SUBMARINE

Eh, Lara wpadła w ręce "Russkich", po czym zamknięto ją w jednym z przedziałów łodzi. No, nic kto to widział, by bezrozumka zastanać w "naszych łva", jak to się zwykło mawiać?! Nic to, trzeba będzie jakoś się wydostać - zwróć uwagę, że jedna z metalowych prętów (w sumie są cztery) na bocznych ścianach jest lekko poruszony. Spróbuj go ruszyć, a po chwili będziesz miał w ręku już więcej tylko użyteczny łom. Z takim wyposażeniem udaj się pod jedną z naruszonych ścian (na samym końcu przedziału, tuż pod "głowicą") - ma wyraźne pęknięcie na środku) i druga wolna. Jesteś w szybie wentylacyjnym, uważaj zatem na głowę i pochyl się nieco, po czym rozpocznij marsz wzdłuż korytarza. Na jego końcu, tuż obok wentylatora, skorzystaj z drabiny na ścianie i wyjdź na samą górę. Po chwili trafisz na małą "dziurę" w podłodze, opuść się więc do niej i - przytrzymując rękoma - przetransportuj dalej. Po kolejnej drabinie dotrzesz do podobnego (jedyna różnica polega na tym, że przewody będące pod napięciem są tym razem tylko o wiele - uważaj, by ich czasem nie "uruchomić") miejsca, skąd we wnęce po prawej otwórz właz. Zabierz z tego pomieszczenia pierwszą kaburę ("Battery minus") i raz jeszcze opuść się na rękach. Tym sposobem przetransportujesz się dalej, gdzie czeka na Ciebie kolejna drabina. Po wyjściu na górę odszukaj tej kolejny właz (obok fotela ("Russkie" to naprawdę głośna sprawa:), po czym ruszaj dalej szybem wentylacyjnym. Dla odmiany zeskoczysz teraz na dół (podniesie znajdujący się tu na ziemi właz. Raz jeszcze na dół - wytądowałeś w kuchni (uważaj, by nie spłoszyć (omijaj) zapalonej kuchenki z daleka), zignoruj też na razie kucharza, jako że ten ma nóż, a Ciebie zna żadnej broni nie widać (spokojnie, do czasu). Tzn. zignoruj, ale nie dosłownie - zabaw się w Snake a z RDS- zajdź gościa po tyle (tak, by Cię nie zauważył - to jedna z większych głupot w grze, bowiem jeśli dostrzeże Twoją obecność, a co wcale nie trudno, jedyną możliwością kontynuacji zabawy jest wczytanie wcześniejszego stanu gry...(, a następnie, kiedy będziesz już za jego plecami), użyj łomu. Powiem szczerze, że autorzy pomysł mieli może i dobry, wprowadzając tego typu "skradankowy" element, jednak wykonanie i wprowadzenie do gry tego typu możliwości niespecjalnie im się udało. A wspomniałem o tym, bo strzelanie to do-

bryuh kilka godzin krcąc się w kółko (kucharz wcześniej mnie dostrzegł i było po zabawie:). Anyway, wracamy do opisu - po takiej zabiegu gość gadnie jak długi, a Ty możesz zabrać pozostawiony przez niego klucz ("Bronze key"). Wyherzystaj po na pobliskich drzwiach, skąd za środka zabierz wreszcie upragnioną broń oraz klucz do sąsiedniego pomieszczenia (jeszcze jeden "Silver key"). Tutaj zestaw dwóch zbliżających postci i od razu zdaj się w kierunku korytarza po lewej stronie. Jeszcze raz w lewo (po prawej po za-



mkniętę drzwi, do których potrzeba karty dostępu - dostać się tu będzie można dopiero w kolejnym etapie), a następnie korytarzem do samego końca (po drodze otwórz wlaz za pomocą władowego pokrętła i po drabinie do góry). Dotarłeś do pomieszczenia ze skrzyniami - zabitemu gościowi zabierz shotgun, na górze jest akwalung ("Aqualung") i apteczka. Cofnij się do pomieszczenia do którego wszedłeś po użyciu "Silver key" i tym razem kroki swe skieruj w prawo. Otwórz wlaz za pomocą pokrętła i skręć w pierwszy korytarz z prawej strony. Przeszukaj znajdujące się tu wszelkie szafki i szuflady, po czym wdrap się na drewnianą skrzynkę i, odpowiednio ustawiony, wykonaj podskok do góry, tak by chwycić się za rączkę kraty o góry. Po tym zabiegu wdrap się wyżej i szybkim wentylacyjnym przeczołgaj do końca, gdzie podnieś jeszcze jedną kratę. Wskocz do nowo odkrytego pomieszczenia i przeszukaj szafki - znajdziesz tu m.in. drogę baterię ("Battery plus"), którą od razu połącz z tą wcześniej zdobytą. Korzystając z drzwi, które otworzył jeden z zabitych już gości wyjdziesz na znajomy korytarz - teraz uważaj: skieruj się w lewo i korytarzem do końca, kun gdzie możliwe jest zejście po drabinie na dół. Po chwili otwórz kolejny wlaz (tak, pokrętłem), skręć w lewo, przejdź przez korytarz z rakietami i wyjdź po drabinie na górę. Teraz pierwszy, zamknięty wlaz po prawej - zabij gościa i zabierz pozostawione przez niego urządzenie ("Salt console"), po czym połącz je z akwalungiem oraz baterią. Z tak skonstruowaną zabawką przejdź do pomieszczenia sąsiedniego, konkretniej do tego, w którym znajduje się akwalander do umywalek (w samie są dziury takie pomieszczenia, ale w jednym tylko bez przeszkód można się do niego dobrać - go prostu jako jedyny ma jest osłaniąty szybą). Spróbuj go ruszyć, po czym użyj stworzonego wcześniej urządzenia (zatem to "konsola"+baterie+akwalung). Po chwili Lara zapadnie się w nowe cieczki i opuści łódź.

DEEPSEA DIVE

Szczerze mówiąc nie będę Ci tutaj w stanie pomóc w nic procentach, jako że jest to krótki, podwodny etap, o więc nastawiony przede wszystkim na eksplorację i dobrą znajomość eksplorowanego terenu, o nie zagadki. Wypłyń z łodzi i od razu za początku odbij silnie w lewo, tak by wpłynąć do sobiego "korytarza" (umownie tak go nazwalimy, jako że płyniesz między dwoma wąskimi ścianami) znajdującego się tuż przy dole. Próbując po odszukać, uważaj przy okazji na strzelające mini-rakietami gościa (pływa za Tobą i generalnie jest wyjątkowo upierdliwy:). Kiedy dopłyniesz do końca tego krótkiego korytarza, skieruj się nieco to dół - dostrzeżesz jakiś wrak z ogromną dziurą pośrodku. Wpłyń tam i teraz cały czas zasuwaj przed siebie, coraz to kolejnymi otworami. Po pewnym czasie dopłyniesz do celu, skąd Lara zabierze artefakt "Spear Of Destiny". Niestety podwodny wstrząs i spadające części uszkodzą jej skafander, zatem drogę powrotną do łodzi podwodnej (do miejsca skąd wyszłyście) musisz pokonać w zastraszająco szybkim tempie. Teraz pozostaje tylko wpłynąć w odpowiednią "dziurę" w łodzi, po czym dalekiwość się kolejną wstawkę FMV...

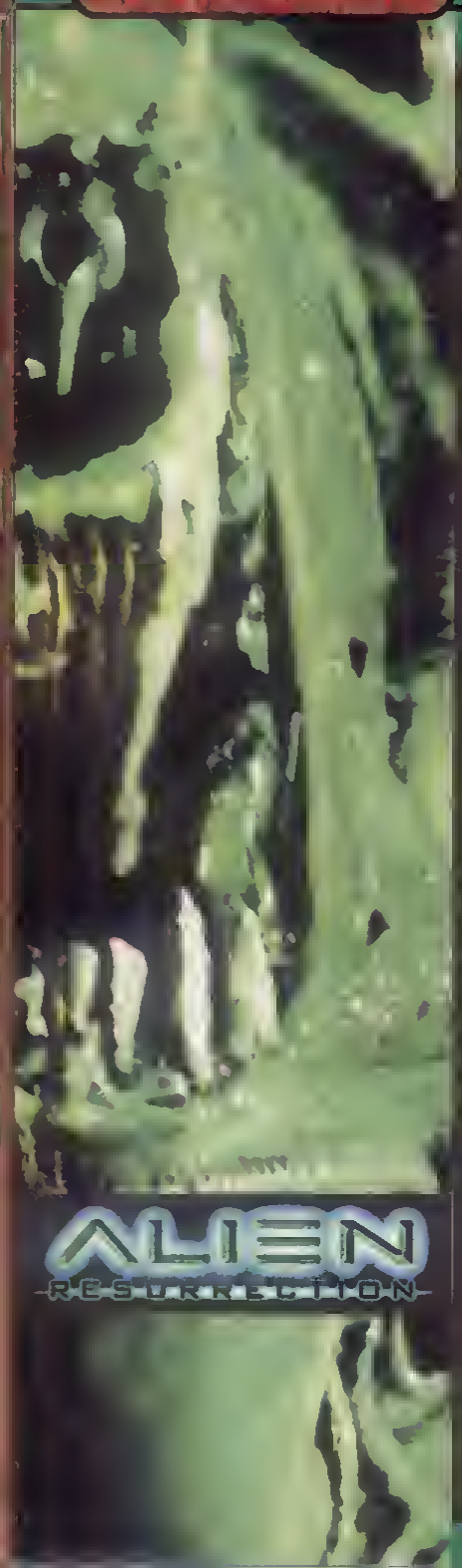
SINKING SUBMARINE

Jak sam widzisz, wydarzyło się wiele bardzo interesujących rzeczy, gorzej że łódź mocno (mimo iż jest rosyjska, to jednak nie Kursk - można się uratować:). Zaraz na początku tego poziomu obróć się o 180 stopni i zejdź po drabinie na dół. Tutaj zestaw dwóch kolesi i idź dalej, wychodząc, tym razem na górę, po jeszcze jednej drabince. Po prawej stronie dostrzeżesz korytarz z opuszczonymi ze ścian opałkami - pomimo tego puść się biegiem (bokiem!) i na jego końcu, przy pomocy spływającej o to wodospad wody wpadnie nieco przymilną Larę (ale jeszcze prościej - po prostu przeskocz nad opałkami - powinieneś wyjść bez szwanku). Jakby Olopolów było mało, dodatkowym utrudnieniem jest teraz woda pod napięciem (osłonięty się kable...!, musisz zatem pokonać następne pomieszczenie odpowiednio przeskakując z miejsca na miejsce - po stołach. W ten sposób zejdziesz się w znanym już z wcześniejszego etapu korytarzu, skręć tutaj w prawo i zabij gościa, który zostawi na sobie kartę dostępu ("Swi-



pe card"). Wróć się, raz jeszcze skorzystaj odpowiednio po stołach, do poprzedniego korytarza, gdzie ponownie poradź sobie z płonącymi opałkami (tokaz ten sam sposób co wcześniej) i skręć w prawo. Po krótkim spacerze korytarzem trafisz do miejsca, w którym możliwe jest użycie karty dostępu, co uczyń i przejdź do pomieszczenia główego dowodzenia, to którym rozgrywało się akcja jednej za wstawek z poziomu THE SUBMARINE (to z dwoma gorylskopami). Tutaj podejdź pod wlaz otwierany za pomocą pokrętła i po jego uruchomieniu wejdź do środka. Zastaniesz konającego admirała, który jak sam widzisz (i słyszysz) opuszczać łodzi już nie zamierza; i nic w tym tomacie nie wskorzysz. Ale ale do końca jest tak źle - dostaniesz od niego klucz ("Silver key"), co by dalszą przygodę kontynuować. Pozostaje nieco się wrócić i z pomieszczenia tuż obok zabrać butlę z azotem ("Nitrogen canister") - jest na samym końcu, trzeba po raz kolejny odpowiednio przemieszczać się za pomocą skoków (ikl dokl - teraz z powrotem do miejsca gdzie leży admirał i po drabince do góry. Zainteresuj się gustym miejscem w ścianie, po lewej stronie. Wlóż tam uzyskaną przed chwilą butlę z azotem. Co zaowocuje odsłonięciem analogicznej luki po stronie prawej (ostatnia ta klapka podniesie się do góry). Jak zapewne się domyślasz, także i tu trzeba włożyć jakąś butlę (tym razem chodzi o tlen. By łatwiej zabyć, zajdź na ocal przejdź do pomieszczenia obok, po czym uważnie się rozejrzyj. Jedna z drewnianych kart u góry (w sumie po cztery, na dwie zaprzestawka siebie) nieco pieta i podniszczona - podskocz do góry (prawdopodobnie w odpowiedniem momencie oddaj w nią kilka strzałów, a rozleci się na skrzypy. Następnie skocz w nowo otwartego przejścia i zaczyn się rękami. Podciągnij się i szybkim wentylacyjnym przemiść się w prawo, aż dojdziesz do widocznej klapy na ziemi. Podnieś ją i zaskocz na dół. Na ścianie bez trudu dostrzeżesz dźwignię, którą oczywiście trzeba przestawić (podskocz przy ścianie i normalnie się jej chwyć - Lara załatwi reszte). Dzięki temu wyłączyłeś zasilanie na łodzi i możesz swobodnie dostać się pod drzwi, do których dalszą drogę zagradzały dotychczas trzy opadające z góry kable. Kable owe są w wąskim korytarzu, odszukaj po zatem i użyj klucza. Po chwili wylądujesz w sali konferencyjnej, gdzie zainteresuj się czterema szafami (po dwie z każdej strony) i przeszukaj je. Znajdziesz tu masę zbędnych już pierdół (naboje, apteczki), nie przede wszystkim butlę z tlenem, którą umieść w wiadomym i wspomnianym wcześniej miejsce. Aha, po drodze zostanie Cię jeszcze dwóch gości, z których jeden zostawi klucz, ale do zbadzenie etapu nie będzie Ci na potrzebny (to tylko jeden z sekretów, ten w pomieszczeniu z dźwignią wyłączającą zasilanie na łodzi). Po wszedzeniu butli czeka Cię spora gołądka i... kolejna przygoda, ale o tym przeczytasz dopiero za miesiąc...







Na początek kilka uwag. Rozwalaj wszelkiej maści stworzenia, znajdziesz w nich bowiem ciekawy stuff - apteczki, amunicję, broń. Bądź zawsze przygotowany na atak. To oprócz celowo nie podaję, w którym momencie (czasami robię wyjątki, ale to z troski o Twoje zdrowie i nerwy:) i miejscu zostaniesz zaatakowany. Nie mam zamiaru psuć specyficznego klimatu gierki - w AR czujesz się jak na polowaniu, z tą różnicą, że to Ty jesteś zwierzyną, a polowania tym razem stop. Czyżby ? gościu rozglądaj się po nowych pomieszczeniach. I jeszcze jedno - zaopatrz się w hasztowe Pumporsy, mogą się przydać:).

RIPLEY - DETENTION BLOCK ALPHA

Zaczynasz w postaci celi jako Ripley - tej gnat ale muszę chyba przedstawiać. Słyszysz głos głównego komputera zarządzającego statkiem, po chwili drzwi celi otwierają się z sykiem. Jesteś wolna(y)... (chwrrat...:). Po wyjściu z celi idź w prawo, weź kartę leżącą przy zwłokach Marine. Rozwal korytarzem na wprost celi - znajdziesz apteczkę. Teraz użyj znalezionej karty na czytniku. Idź dalej, otwórz kolejne drzwi. Jeśli pójdziesz na wprost, to zobaczysz po raz pierwszy Obcego. Niestety, ale ale do się to zrobić, wracaj do skrzyżowania i idź w prawo. Dojdziesz korytarzem do pomieszczenia, w którym eksplodował sprzęt - uważaj na tak elektryczny! Po lewej stronie leży PISTOLET. Poczekaj na odpowiedni moment i przejdź na drugą stronę, weź apteczkę - od razu użyj. Ruszaj w lewo, po drabince na dół, po lewej masz kolejną apteczkę. Idź drugim korytarzem na wprost, weź latarkę, przejdź przez drzwi. Nie przejmuj się krwawiącym Marine i płonącym obcym - obaj odeszli do krainy wiecznych łowów. Uderzaj dalej, w prawo, pomiędzy do końca, do pomieszczenia. Znajdziesz tu dwie apteczki i ammo do shotguna. Wróć na pomost, zejdź drabinką na dół - znajdziesz tu kartę magnetyczną do WAREHOUSE ALPHA 2. Wracaj na górę, nagraj stan gry (po lewej od wejścia). Idź dalej prosto. Użyj znalezionej przed chwilą karty, wejdź do windy i podejdź do panelu kontrolnego. Użyj po i wyjdź przez drzwi do magazynu. Po małej jatce wyłącz wyjący alarm i pozbieraj łupy. Skorzystaj z czytnika, ruszaj do kolejnego pomieszczenia, zejdź na dół położoną na prawo od wejścia drabinką - przełącz zawór. Wracaj na górę, znajdź drugą drabinkę. Na dole dorwiesz SHOTGUNa. Na górze idź przez drzwi. Gdzieś w pomieszczeniu za szybą uwolnisz idąc korytarzem w prawo, Klient zostawił Ci kartę do ENGINEERING ALPHA 2. Wracaj ją do czytnika, w pomieszczeniu podejdź do komputera leżącego po lewej stronie. Z rozmowy jasno wynika, że trzeba jak najszybciej zwolnić zablokowaną szalupę ratunkową, bo przeciwnym razie jej przegrzane silniki mogą doprowadzić do eksplozji, ale tylko samej szalupy, nie całego statku.

CALL - ENGINEERING DECK

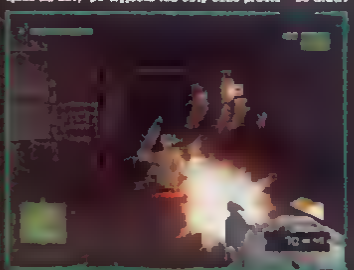
Teraz przyjdzie Ci wcielić się w postać Call, znanego z filmu androida. Zaczynasz przy konsoli kompa, w ręce dzierżysz pistolet. Call ma bardzo przydatny sprzęt, w postaci skanera reagującego na ruch - na pewno znasz to urządzenie z filmów z panem Obcym w roli głównej. To następnym, sporym rozmiarów pomieszczeniu, zejdź na dół, po drodze rozwalając skrzynie, w których kryją się SHOTGUN. Na dole rozwal zieloną beczkę i wejdź do szybu wentylacyjnego, ruszaj w prawo do końca, a znajdziesz ammo do shotguna. Teraz wróć i idź w lewo, w górę szybu - włącz latarkę. Po drodze odwiedź w prawo, krótką odnogę - znajdziesz magazynek do Lasera. Ruszaj dalej, do kolejnego pomieszczenia. Wskakuj na drabinkę i uderzaj na samą górę. Rozwal skrzynię, przejdź przez drzwi. Dojdziesz korytarzem do sporego pomieszczenia, w którym, podobnie jak na początku gry, eksplodował sprzęt. Wejdź drabinką na górę, w pomieszczeniu zabierz apteczkę i wyłącz GENERATOR, co pozwoli Ci przejść dalej. Wejdź drogą drabinką na górę, znajdziesz kolejny magazynek do Lasera. Ruszaj przez drzwi, dojdziesz do pomieszczenia z SAVE. W następnym pomieszczeniu przełącz zawór, rozwal skrzynię - weź LASER. Na górze skręć w prawo - drogę w lewo jest zablokowana przez buchający z rozerwanej rury płomień. Przełącz zawór, nie zapomnij zabrać amunicji i apteczki z tego pomieszczenia. Teraz wcześniej zablokowana droga stoi otworem. Ruszaj więc dalej, zejdź drabinką na dół. Przejdź przez drzwi po lewej stronie, udaj się korytarzem do kolejnego pomieszczenia. Zejdź po drabince na dół, musisz tu wyłączyć zawór, ale przez zablokowane drzwi - ENGINEERING DECK 2 - jeszcze nie przejdziesz. Wracaj i idź prosto. Przy zwłokach Marine znajdziesz LASER. Ruszaj w lewo, dojdziesz do zablokowanego przejścia. Przekręć zawór umieszczony po prawej stronie na ścianie i wracaj do głównego pomieszczenia, gdzie odbij w prawo. Podobny korytarz, podobne zadanie - rozwiąż i tu przekręć zawór. Teraz udaj się ponownie do pomieszczenia z pierwszym zaworem - droga jest już odblokowana, użyj przełącznika. Masz teraz dostęp do ENGINEERING DECK 2. Idź więc tam, w drodze rozwal skrzynkę i nagraj stan gry. Możesz teraz śmiało grać dalej. Przechodząc przez pomost dowiesz się, że do eksplozji kapsuły ratunkowej pozostało niewiele czasu - 10 minut na poziomie Easy, 8 na Normal. W ciągu tego czasu musisz odnaleźć 4 detonatory, umieścić je w stałach i uruchomić zablokowaną kapsułę. Pierwszy (1) detonator znajdziesz uderzając w prawo, w drugie drzwi - pierwsze są zablokowane. Schodząc drabinką położoną tuż przy głównym wejściu, za pomostem po lewej, znajdziesz drugi (2) detonator. Wlaz do szybu wentylacyjnego, ale uważaj - to prawdziwy labirynt. W końcu dojdziesz do miejsca, w którym Alien konsumuje resztki żołnierza. Rozwal go i skrzynie stojące nieopodal - dorwiesz trzeci (3) detonator. Oznaczony, czwarty (4) znajdziesz obok wejścia/wyjścia z kanałów wentylacyjnych, wchodząc drabinką na górę. Gdy już zlokalizujesz wszystkie cztery szybki udaj się pod drzwi, w których znalazłeś pierwszy detonator (zaraz na samym początku, po prawej od wyjścia). Po lewej stronie jest drabinka, zaczynaj więc na górę i wkładaj wszystkie detonatory do stałów, następnie odpal kapsułę. Odliczanie zostanie przerwane. Zejdź na dół i wejdź w zablokowane wcześniej drzwi - teraz, po zejściu z drabinki są to drugie od lewej. Skorzystaj z komputera. Dowiesz się, że Ripley musi zniszczyć pozostałe klony. Nagraj stan gry.



RIPLEY - CLONE RESEARCH

Znowu przeciwnym wziąć z Ripley, która jak na razie uzbrojona jest tylko w pistolet i strzelbę. Po wyjściu wstąp do drzwi leżących na lewej stronie, zobaczysz Aliena uwięzionego za polem siłowym. Musisz to później wrócić z kartą R&D SECURITY. OK., teraz uderzaj w prawo, przejdź przez drzwi - jesteś w magazynie. Rozwal skrzynię i przejdź przez kolejne drzwi. Na podłodze leżą kokonyjaja, złożone przez Królową Obcych. Wyskakują z nich i przywierają do twarzy znane z filmu poczwary, znane też jako Facehuggery. Nie możesz dopuścić do tego, aby to paskudztwo przykleiło Ci się do facjaty, gdyż w tym czasie składa zarodki obcego w Twoim organizmie - na krótkim czasie lokalizacji "wykluwa" się mały Alienek, a z Ciebie pozostają rozszarpane, krwawe strzępy. Grzej więc do tego cholerstwa ile wlezie, ale staraj się dobrze celować, za łatwo ale będzie - mało skubańce są bar-

dna rozdrwę. Po rozprawieniu się z tym paskudztwem weź PORTABLE AUTODOC UNIT (w skrócie PAU) - jeśli jednak zostałeś zakażony, użyj właśnie tego przedmiotu, a rozwijający się embrion Obcego zostanie zniszczony. Wróć teraz drabinką na górę, wróć przejściem i wróć do kanału wentylacyjnego - znajdziesz kartę CLONE SECURITY 1. Ruszaj do drzwi na dole, skorzystaj z czytnika i rozwal szczotki pierwszego klona. Nie zapomnij zabrać karty do OBSERVATION BALCONY i niezwykle przydatnego urządzenia - MOTION TRACKER - w nim mamy jak skaner (taki sam jak na Cell). Wróć teraz do pomieszczenia z trzema drzwiami (tam, gdzie jest uwięziony Obcy) i wejdź w to z drabinką, na górze użyj czytnika. Przechodząc dalej uważaj - uruchomił się system obrony statku. Możesz rozwalić działka i zagrać stan gry. Ruszaj przez korytarz, w pomieszczeniu z dwoma trupeszami podejdź w lewej ścianę i kucnij, przejdź do przodu i rozwal kolejne działko. Dojdziesz do windy, na dole musisz znaleźć drabinę i wspiąć się na górę - znajdziesz przycisk wyłączający system obrony, kartę R&D SECURITY i amunicję. W pomieszczeniu na dole znajdującym się tuż przy drabince, dorwiesz PULSE RIFLE i będziesz mógł zniszczyć drugiego klona. Teraz wróć się do uwięzionego na polem siłowym Obcego i skorzystaj z czytnika. Po drodze możesz zagrać stan gry. Po użyciu karty wejdź do windy, zjedź na dół, po wyjściu idź cały czas prosto - do drzwi



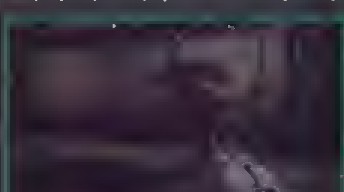
numer 2. Rozwal kokony i wejdź do STORAGE. Ruszaj do drzwi nr 3, a wewnątrz nr 4 - drzwi na wprost za zablokowano - później uderzaj do nr 5. Oczyść teraz i zabierz kartę RESEARCH STORAGE, przełącz idź przycisk na ścianie. Wróć do zablokowanych drzwi - wewnątrz jest punkt z SAVE. Para zrobić użytek z nowej karty, wróć zatem do 3 i wejdź w nieoznaczone drzwi, użyj karty na czytniku i wejdź do windy. Przełącz przycisk na panelu kontrolnym i szybko ostaw się naprzeciwko drzwi, którymi wszedłeś. W pomieszczeniu na świecącymi literami znajdziesz ammo do shotguna, a w następnym jeszcze kilka przydatnych rzeczy. Idź dalej - uważaj na W małe obiekty, które przykleją się do twarzy. Po sprzątnięciu obiekt ruszaj do windy. Na dole zauważysz zawalone żelastwem przejście - idź tu po Tobie, udaj się do następnej windy. Na dole przejdź przez zapasne pole siłowe i uderzaj w prawo. Porozwalaj skrzynie i zejdź drabinką na dół. Znajdziesz się w długim, ciasnym i ciemnym korytarzu. Pełz tu trochę, znajdziesz SAVE, trochę ammunicji i apteczki. Powinieneś też znaleźć drabinkę do pomieszczenia, w którym wyłączysz system obrony i włączysz dostęp do wszystkich poziomów. W kolejnych pomieszczeniach znajdziesz trochę stuffu. Ruszaj teraz do pomieszczenia z czerwonym polem siłowym - użyj przełącznika i jak najszybciej przejdź na drugą stronę. Idź przez drzwi i w lewo - W owalnej na lewo kapiący z sufitu - zbierz rzeczy i wracaj do pomieszczenia z polem, zejdź nr dół drabinką i przejdź do windy. Na dole pozwól powyrzynać się obiipie, na czym dobij resztę. Broń cały czas do przodu, zbierając po drodze ammo i apteczki. Wciśnij czerwony przycisk, w następnym pomieszczeniu znajdziesz się SAVE. Teraz wróć do windy. Po wyjściu zbierz się do drzwi po prawej - musisz ostrożnie przejść przez zapory spalowe. Wyłącz system obrony, a w małym pomieszczeniu obok przełącznika przeciwdziałaj dźwignię. Wróć teraz przez ogień i przejdź do wcześniej zamkniętych drzwi - przełącz drugą dźwignię - masz dostęp do trzeciego klona - wysadź w nieba niece elewir, po czym idź się do pokoju z komputem. Porozmawiaj z Call - pozostały jeszcze 4 klony.

RIPLEY - QUARANTINE AND R&D

Wyjdź na korytarz, jesteś na poziomie B1, ruszaj w prawo do windy. Zjedź na dół do B2, idź prosto do drzwi naprzeciwko. Na końcu przełącz przycisk, masz od teraz dostęp do WAREHOUSE na B1, wróć więc tam - to drzwi na wprost od wyjścia z windy. W środku rozwal kokony i skrzynie, wejdź do czytni wentylacyjnego i przejdź nim do następnego pomieszczenia. Znajdziesz się tuż za niebieskim polem siłowym. Aby pozbyć się pola, zniszcz położone na ścianie urządzenie generujące więzienie to pole. Idź dalej przez drzwi po lewej, długim korytarzem dojdziesz do stołówki. Jednak przez drzwi do CELL 2 przejść jeszcze nie możesz. Jedź windą na B2 i udaj się do drzwi z czytnikiem, użyj karty. Długim korytarzem idź do końca, gdzie przełącz dwa przyciski - masz teraz dostęp do CELL 2, pociskaj więc tam (windy na B1). Rozwal urządzenie odpowiadające na zasilanie pola i zrób to porządek, na czym ruszaj w prawo - zgarniesz amunicję, kartę QUARANTINE i będziesz mógł zagrać stan gry. Użyj teraz karty na czytniku przy polu siłowym, przejdź otwartym korytarzem dalej, idź na wprost, z pomieszczenia zabierz apteczkę i wejdź w drzwi po prawej, drabinką na górę, na skrzyni weź ammo do miotacza ognia. W następnym pomieszczeniu rozwal umieszczone na ścianach urządzenia - płynie do stąd prąd, więc uważaj. Wracaj do dużego pomieszczenia, idź do drzwi po prawej od wejścia - tam, gdzie jedno z drzwi za pod napięciem. Udaj się do BIO CELL 3, przełącz przycisk na ścianie, pozbierz już fanty z następnego pomieszczenia. Teraz grzej do BIO CELL 2. Rozwal krzesło i włącz czerwony przycisk, możesz też zagrać stan gry, na końcu znajdziesz PAU. Wróć teraz do pomieszczenia, gdzie rozwaliłeś urządzenia na ścianach - zniszcz teraz to w głębi. Otrzyj do drzwi pod napięciem i wejdź do BIO CELL 1. Dojdziesz do dźwigni w podłodze, odkrzesz zejdź na dół, skorzystaj na dole z drabinki, przełącz dwa czerwone przyciski - idź do drzwi na wprost, do windy. Na dole ruszaj w prawo, do drzwi na wprost idź masz jeszcze kartę. Pozbieraj fanty i zejdź na dół, wejdziesz do dużej sali na skrzyniami. Przejdź przez drzwi, dojdziesz do sali, ruszaj w lewo, rozwal dwa urządzenia na ścianie. Wracaj do sali i otoczaj do następnych drzwi, to też rozwal dwa urządzenia, na końcu korytarza znajdziesz PAU. Wróć do sali z drabinką i wejdź do wcześniej zablokowanych drzwi. Wewnątrz idź na prawo, pomieszczenia na lewej chroni pole siłowe. Przejdź przez następną pola. Drzwi po prawej są zaryglowane, parzasuje ruszaj dalej, do drzwi na lewo. Spotkasz W totalnie "spolanego" kolesia (ja na się idź dziwię...:). Facet ruszy razem z Tobą - musisz zabawić się w "bodyguarda". Po chwili pole otworzy zaryglowane drzwi - jest to SAVE, a po kilku sekundach... zrozumiesz, sam zobacz. Weź kartę SECURITY 1, udaj się teraz pod drzwi z czytnikiem i zrób z niej użytek. Dojdziesz do dużej sali z polem siłowym, skręć w lewo, użyj przełącznika i ruszaj do drzwi, teraz w prawo, górą drzwi na lewej są zablokowane. Dojdziesz do pomieszczenia, w którym musisz trochę popsrzątać. Po wszystkim przełącz dźwignię i rozwal ukryte z tyłu, we wnęce urządzenie. Wejdź teraz do wcześniej zablokowanych drzwi - masz tu SAVE. Grzej do jedynych odblokowanych drzwi, zapomiętaj zamek z czytnikiem na kartę i zejdź drabinką na dół. Znajdziesz się w kanale wentylacyjnym, udaj się w lewo - znajdziesz kartę magnetyczną HYDRO LV 427. Wracaj na górę, użyj karty. Wow, cóż za zmiana - a W pani to chyba Królowa... Strategia na tę sukę jest następująca: najpierw szybko, bocznem grzej tam gdzie szalała prąd - lekie małe przejścia po prawej - przejdź przez zapory i przełącz wewnątrz dźwignię. Teraz szybko ruszaj pod drzwi, gdzie mięso świeciło, wróć, przełącz dźwignię, zbierz ammo i wiaj do tunelu wentylacyjnego, w następnym pomieszczeniu przełącz kolejną dźwignię i wiaj MIOTACZ OGNIA. Przy wychodzeniu przez drzwi uważaj na parę! Teraz szybciutko wróć do małego przejścia z lekkim elektrycznym. Zaczną strzelać do Królowej, a gdy zaczną się zbliżać, przejdź przez zaporę - idź Ci idź zrobi. Wyjdź, strzelaj, uciekaj - tak aż do stołu. Po ogarnięciu wejdź w drzwi po prawej od wejścia do tej dużej hali, przełącz dźwignię i wejdź do kanału. Po drodze włącz przycisk i idź dalej. Teraz ruszaj do ostatnich drzwi w hali, dojdziesz do SAVE i kolejnych drzwi - ruszaj na wprost, drugie za zablokowane. Dojdziesz do sali z hokenami - użyj miotacza na "wyłote" już poczywary, rozwal klona nr 1 drzwi po lewej stronie prowadzą do komputera, ruszaj jednak w prawo. Będąc w korytarzu wstąp w drzwi po lewej i zrób użytek z przycisku, a zwłaszcza klona nr 6. Teraz wracaj do kanału. Para wolność się w kolejną podróż.

DISTEPHANO - MILITARY SYSTEMS COMPLEX

Musisz zniszczyć klona nr 7 i zmontować QJCA - główny komputer statku, który uwolni Cię od śmiertelnego uścisku. Zaczynasz z PISTOL i PULSE RIFLE, przydadą ammo i wyjdź, powalisz i pozbierasz rzeczy, ruszaj do przodu, a dojdziesz do drzwi, za którymi napotkasz uzbrojonych po zęby Marines. Przy kolejnej wcięci przycisk - uruchomi się alarm. Przejdź przez drzwi, drabinką zejdź na dół. Przy ciele żołnierza zgarniesz SHOTGUN i ammo. Idź teraz do drabinki i na górę - przejdź przez zapory z laserów, na trzecim promieniem wejdź do kanału wentylacyjnego. W lewej jego odnajdziesz PAU. W pomieszczeniu na końcu jest SAVE i przycisk, wyłączający system obrony statku. Wróć na korytarz, w następnej sali włącz przycisk na górze - masz 10 sek. na przejście przez drzwi na dole. Korytarzem dojdziesz do dużej sali - uważaj na pojścia z granatnikiem. Pozbieraj fanty i otoczaj do windy, drzwi na lewej są zablokowane, ruszaj więc w prawo, na wprost. Teraz w lewo - znajdziesz apteczkę. Przejdź przycisk znajdujący się przy drzwiach i ruszaj w teraz do korytarza, dojdziesz do drabinki. Teraz idź w prawo, rozwal klona nr 7 i włącz przycisk. W otrzwiach na wprost jest SAVE, przy ciele żołnierza znajdziesz GRANATNIK. Idąc dalej dojdziesz do drabinki. Na dole grzej w lewo - przełącz dźwignię. W szybie wentylacyjnym znajdziesz ammunicję. Wracaj i udaj się do magazynu, a dojdziesz do windy. W następnych pomieszczeniach musisz powciskać przyciski, tak aby odblokować przejście przez zapory z laserów. W dużej sali zejdź



umiejscowioną pośrodku drabinką, zagraj stan gry i użyj przycisków. Udaj się teraz do miejsca z niebieskim polem siłowym i porozwalaj skrzynie. Ruszaj teraz do następnego przejścia - za dużą kotarą z laserów w prawo, na rozwidleniu, uważaj na prąd, dojdziesz do windy. Na dole idź cały czas prosto, dojdziesz do pary drzwi - W na prawo są zablokowane, podobnie jak i kotapa w następnych pomieszczeniach. Udaj się więc korytarzem dalej, w sali uważaj na działka - zniszcz je, idź, aż dojdziesz do SAVE. Udaj się teraz przez rozerwane drzwi do pomieszczenia, przełącz pierwszy z 4 przycisków - ruszaj znajdziesz podróżując na kanałach wentylacyjnego, gdzie znajdziesz też nieco amunicji). Po włączeniu wszystkich - wróć do punktu SAVE, naciśnij przycisk i przejdź do windy. Na dole natkniesz się na roboty. Musisz je wyłączyć niebieskie pole siłowe, idź najpierw rozwal urządzenia umieszczone na ścianach w pomieszczeniach nawiązych (ruszaj na robotem, zachowuj bezpieczną odstęp - nie strzelaj, szkoda amunicji!). Następnie użyj 4 przycisków - ostatni wyłączy pola. Zresztą teraz głowny komputer i ruszaj do drzwi, z których wyskoczą Obcy - W jest komp i koniec tego zadania.

RIPLEY - MAXIMUM SECURITY

Musisz zniszczyć ostatniego klona. Wyjdź przez drzwi, uruchomisz alarm - rozwal szybę po lewej i wyłącz go, po czym ruszaj dalej. Uważaj na gości z miotaczami - utrzymuj bezpieczną odległość i graj do nich do wkoła. Dalej idź pomostem prosto i w prawo, w sali naciśnij przycisk, wracaj na pomost. Przed następnego otrzymasz, po lewej, leży kartę HIGH LEVEL COMMAND 1. Wyjdź teraz w to drzwi.

korytarzem dojdziesz do przycisku otwierającego nowe przejście. Natkniesz się na dwoje drzwi. Jedne są zamknięte - prowadzą do GYM, więc udaruj do tych drugich, znajdziesz się na korytarzu. W sali na lewej znajdziesz nieco ammo, możesz też skorzystać z SAVE. Wyjdź i idź do zablokowanego korytarza, nieopodal znajdziesz drabinkę, zejdź się na dół. Masz przed sobą trzy drzwi. Zamknięte są przejście do CELL BLOCK A i CELL BLOCK B - zapamiętaj to miejsce, jeszcze tu wrócisz. Ruszaj do otwartych drzwi, dojdziesz do przejścia, idź w prawo i przejdź dwa przejścia (drogo do CELL BLOCK I GYM stoi otworem), pozbieraj rzeczy. Wracaj teraz do otwartych drzwi oznaczonych jako GYM, masz tu pamiętaj SAVE. Wejdź do windy, zjedź na dół i rozwal skrzynie - jedna z Marines ma granatnik, więc uważaj na jego skuteczność! Po walce dowiesz KARTĘ NR 3. Udaj się teraz do drabinki i grzej do drzwi z napisem CELL BLOCK A, wewnątrz masz trzy drzwi. Numery 1 i 2 są "zawrane", ruszaj więc przez jedyne otwarte w tej chwili. Dojdziesz do sali z nr 3 i 4. Porozdzielaj tu pomieszczenia, znajdziesz nieco ammo. Ruszaj dalej, dojdziesz do drzwi w 8 i 6. Udarz do 9 i wróć na korytarz, przejdź do windy na środku, na dole zrób użytek z panelu sterującego salą nr 0. Zrób to samo z celami nr 1 i 2 w następnych pomieszczeniach - przy nr 1 masz SAVE. W sali nr 9 dowiesz sporo słuchu. W pomieszczeniu nr 2 znajdziesz KARTĘ NR 8, wróć teraz do CELL BLOCK B, przejdź przyciskiem odpowiadającym za cele nr 9 i 10. Drzwi przy celi [też] zapewne. Grzej przez podłogę, a natrafisz na przełączniki od cel nr 7 i 8, masz tu też kolejny punkt SAVE. Skorzystaj teraz z windy i pozwiedzaj otwarte pomieszczenia. Przejście do cel nr 8 i 10 uzyskasz włączając skrzyżowy przycisk (system zabezpieczający "out"), a "dłonią" uruchomisz same drzwi. W sali nr 10 dowiesz KARTĘ NR 2, w nr 9 zbierz rzeczy i wróć na górę z celami dla więźniów. Ruszaj do dalszego pomieszczenia, przy drzwiami do CLONE STORAGE znajdziesz czytnik na karty. Zapamiętaj to miejsce. Idź teraz na wprost, dojdziesz do sali z oszklonym pomieszczeniem. Po chwili zobaczysz, co czego zdolni są Marines. Po zakończ ruszaj w pierwsze drzwi po prawej i włącz przycisk, wróć na korytarz i ruszaj dalej, w kolejnych drzwiach, również po prawej, włącz następny przycisk - możesz zachować stan gry w SAVE. Dalej masz przełącznik po lewej, po wcześniejszych dostajesz dostęp do naprawdę w drzwiach po prawej - zbrić jego mgłi. Ruszaj dalej, dojdziesz do wcześniej zamkniętych drzwi, wejdź drabinką na górę i przejęcz przycisk. Zejdź teraz na dół, masz tu dwie pary drzwi - w tych pierwszych szuka Cię mała szansa, nie opłaca się powalczyć - znajdziesz dużo ammo. Znajdziesz się w środku w płytkim korytarzu - musisz zabezpieczyć pacjentów, wciskając przyciski przed salami. Po wszystkim, obok sali z w 8 otworzą się drzwi, wewnątrz masz SAVE i przycisk, dzięki któremu dostaniesz się do drzwi znajdujących się też obok sali operacyjnej. Po przejściu korytarzem dostaniesz się do sali z dwoma pacjentami i KARTĄ NR 4. Weź ją i wróć do CLONE STORAGE. Użyj znalezione karty na czytniku i wejdź do środka. Po drodze rozwal żołnierzy, przełącz przycisk i ruszaj do sali z ostatnim klonem. Po rozwalce idź przed siebie i zrób użytek z windy.

RIPLEY - MESS HALL COMPLEX

Wyjdź z sali i rozwal grupę przeciwników. Dojdziesz do zalanego wody korytarza - dorzucisz tu GRANATNIK. Wskocz do wody i wpłyń do małego przejścia, grzej do góry. Natkniesz się na zablokowane przejście, użyj "kółka" obok i wyjdź. Przejdź pomostem do windy i na dół, gdzie skorzystaj z drabinki. Obok schodów znajdziesz drzwi, w środku przełącz zawór i otrzymasz zasuwaj do przejścia, które otworzy się tylko na krótką chwilę. Tuneliem dostaniesz się do pomieszczenia - dołączaj się przy "kołeczkach". Dopłyniesz do przejść na suficie, ruszaj dalej tym nie zablokowanym i na powierzchni przełącz dwa zawory. Wracaj do wody i wpłyń do nowego przejścia - z rozsuwną klapą. Po wyjściu z wody masz SAVE. przekręć też zawór i wracaj do wody. Szukaj małego włazu, którym dostaniesz się na powierzchnię, gdzie zrób użytek z drabinki. Dojdziesz do windy, na dole włóczęgi za szybą, gdzie masz SAVE. Naciśnij tu też przycisk umieszczony na ścianie, zgarnij GRANATNIK i udaj się do windy. Na dole wyjdź do małej szafki [uwaga... nie to zwolnia być rzadnia] i użyj zaworu, po czym wskakuj do wody - nie miękam, ale klapa się z powrotem zatrzaśnie! Po drugiej stronie czeka Cię małe pożarcia, uderzaj dalej, do przodu, a dojdziesz do drzwi, za którymi naciśnij przycisk - przywołasz windę. Ehm, przydałoj się na ciężką przeprawę... Na dole podejdź do kompa i zatwierdź nie poziom.

CHRISTIE - WAREHOUSE COMPLEX

Ten kolejny [jest naprawdę cool (ta droga nie potrzebuję krumacji:). Już na początku skręć w prawo, a dowiesz SHOTGUN. Ruszaj drabinką na górę i rozwal kolonezyjata - spora tu loga. Odszukaj przełącznik i użyj go, po czym przejdź pomostem na drugą stronę sali i zejdź drabinką na dół, gdzie dowiesz PULSE RIFLE i ammo. Użyj też dwóch przełączników znajdujących się też nieopodal leżącej broni. Grzej teraz korytarzem, przekręć zawór i wejdź do pomieszczenia, gdzie na dużymi zbiornikami dowiesz WYRZUTNIĘ RAKIET. Zatkuca teraz na skrzynkę - jest to SAVE. Teraz wskakuj do wody i płyń na KARTĘ, po czym udaj się do góry i odszukaj drabinkę (uważaj na prąd), wejdź na górę. Za drzwiami masz przełącznik, użyj go i wskakuj ponownie do wody. Płyń na drugą stronę otworzonego cylindra, wejdź na powierzchnię i zrób użytek z 4 zaworów - wskakuj ponownie do wody; teraz wcześniej znalezioną kartą otworzy przejście. Wpłyń więc, przekręć zawór i płyń dalej. Wyjdź na powierzchnię i przejdź przez drzwi z kołowem, uderzaj korytarzem prowadzącym do góry. Przed drzwiami - po prawej jest drabinka, a na dole ammo, która się bardzo przyda. Grzej przez drzwi, przejdź przez dużo pomieszczenia i wejdź drabinką na górę, przez drzwi i przekręć tu zawór. Wyjdź i abejdź tu pomieszczenie, z znajdziesz kwot - właź. Rozwal wieżyczki, zaskocz na dół - jest SAVE. Za klurkiem masz przycisk i WYRZUTNIĘ RAKIET. Wyjdź z tego pomieszczenia, grzej drabinką na dół - zaatakują Cię od tyłu Obcy. Ruszaj do drzwi, w kolejnych korytarzach znajdziesz WROTACZ OGNIA. Idź dalej, aż dojdziesz do sali z kuchającym ogniem - pozabrcaj zawory, a gorbądziesz się kłopotu. Ruszaj do sąsiedniego korytarza, stojąc w drzwiach rozwal szybę znajdującą się z lewej stronę - i wskocz. Gdy ruszysz dalej, eksploduje komputer i przejście dalej nie będzie chwilowo możliwe. Wusisz rozwalić świecące wrzątkiem - pierwsze znajdują się na sługie, następne dwa na szybę, ostatni jest ukryty za górze - musisz dokładnie szukać. Naciśnij teraz przycisk i idź przez drzwi, w sali znajdziesz WROTACZ OGNIA i drabinkę. Na górze Dojdziesz w końcu do drzwi, za którymi jest przycisk - użyj go i ruszaj do nowo otwartych drzwi. Drabinką zejdź na dół, znajdziesz nieco ammo, wejdź do małego kanału went. - wyjdź obok, a dorwiesz kolejną porcję ammo. Wróć, drabinką na górę. Przejdź przez drzwi, jesteś w dużej hall, przekręć zawór i wyjdź drugimi drzwiami. Kolejne pomieszczenie, kolejny zawór. Idź dalej, znajdziesz drabinkę, nie jeszcze nie schodź na dół. Przejdź przez drzwi, olej kolejną drabinkę i wejdź do sali z punktem SAVE - przekręć też zawór. Udaj się teraz do drabinki i grzej do wody, zbierz fanty, wejdź na brzeg, weź ammo do strzelby i z powrotem za drabinkę. Co sali, następną drabinką - i do otwartych drzwi. W dużej sali wpłyń do korytarza, uważaj na śrubę z boku! Wyczekaj na odpowiedni moment i przepłyń dalej, wejdź na powierzchnię. Masz tu kolejny WROTACZ OGNIA i 4 zawory. Przełącz je i wracaj, uważaj na śruby, skręć w korytarz i idź obok jednej z nich, w końcu wydziesz na brzeg, idź przez drzwi. W korytarzu przekręć zawór, dalej uważaj na płomienie buchające z rur - musisz szybko przebiec. Po chwili dojdziesz do następnych płomieni, są tu też dwa zawory. Po pozbyciu się kłopotu wejdź na górę. Są tu w sumie aż 4 drabinki. Poszukaj drzwi, za którymi kryje się drabinka i zejdź na dół. Korytarzem dojdziesz do następnej drab., wlaź na górę. Ruszaj korytarzem dalej, rozwal kokony i zejdź na dół, uderzaj do drzwi. Masz tu drabinkę, jednak nie korzystaj z niej. Ruszaj do przodu, dojdziesz do sali z szaleńczym prądem - w sali są jeszcze dwoje drzwi. uderzaj w to po lewej, w drabinka rozwal generatory na ścianach. Przejdź teraz do kolejnych drzwi i weź KARTĘ, wróć pod drabinkę, na którą miałeś nie wchodzić. Po dotarciu na miejsce idź do otwartych drzwi, za którymi znajdziesz SAVE: zaklęcz idź skrzynie, za którymi kryją się zawór - przekręć go. Wróć teraz do drabinki, wejdź na górę i zgarnij następną KARTĘ, po czym zejdź na dół do zamkniętych na kartę drzwi. Idź grzeb, następnie w prawo i przełącz przycisk, teraz wróć się do wejścia do tego pomieszczenia i udaj się do frzecioga korytarza (po prawej od wejścia). Ruszaj dalej przez drzwi, cały czas przed siebie, w końcu dojdziesz do miejsca z rozerwaną rurą i drzwiami. Przekręć tu zawór i ruszaj przez drzwi. Dojdziesz do sali z czworgiem drzwi, jedno z nich oznaczone są jako 5-1. Najpierw uderzaj w to po prawej i przekręć zawór, teraz grzej w to po lewej i powtórz czynności, ruszaj teraz do 5-1. Dojdziesz do przodu identycznej sali, z drzwiami oznaczonymi 5-3. Zrób to samo co w przypadku 5-1 (prawe, lewe) i wejdź w drzwi 5-5. Masz tu dwa przyciski, podrakiu je z pełną determinacją!, podejdź do kompa. Zatwierdź kolejny poziom.

RIPLEY - DOCKING BAY

Ups, nie możesz uwierzyć? Nie martw się, ja też:). I co gorsza Wiplay nie ma przy sobie ani grama oleju. Ekspresowo musisz dostać się do małego pomieszczenia, w którym znajdziesz nieco słuchu, a w odwodzie korytarza - nowość, ENERGETYCZNY GUN. Nie ma się co zastanawiać, uderzaj dalej, do pomieszczenia z kołowem, dowiesz SHOTGUN i LATAWKĘ, uzbierzaj ammo. Ruszaj dalej, aż natkniesz się na... no właśnie - Młodego Obcego, znanq z filmu "nowej" Królowej. Po starciu spadaj stąd, masz wreszcie SAVE. Grzej teraz do przodu i zbiera) po drodze przydatny słuch, dojdziesz do windy. Gdy zjedziesz na dół, znowu będziesz musiał powalczyć z Nowonarodzonym, po wszystkim podź przed siebie, aż dojdziesz do przycisków w kształcie dłoni - chyba wiesz co z tym zrobić?

RIPLEY - OSTATECZNA ROZGRYWKA

Gdy wejdziesz na Betty, pozbieraj słuch i przejdź przez drzwi, niestety wiele jest zamkniętych. Kiedy dojdziesz do miejsca słabie, zostaniesz poinformowany o zawszonym struktury Betty i uszkodzeniu kadłuba. Wróć się i wejdź w otwarte już teraz drzwi. W końcu Newborn zaatakuje. W sali z 4 zaworami rozwal szyby i przekręcaj kolejny wszystkie zawory. Uważaj na Obcego - strzelaj na jakiś czas, wyjdź po przyjęciu odpowiedniej dawki z gumo pada na ziemię. Kiedy idź przełączysz wszystkie zawory, uderz do następnego pomieszczenia i powtórz czynności, po chwili w następnej sali zrób to samo. Gdy zaatakiecz drzwi przyciskiem, udaj się do małego pomieszczenia z kanałem wentylacyjnym - wlaź i przejdź nim za drugą stronę. Znajdziesz się w korytarzu, to ponownie wejdź w następny bokiel went. Dostaniesz się do sali z przyciskiem. Gdy po użyjesz, zobaczysz jak Obcy zostaje wessany w otchłań kosmosu, na równo się jego eksterminacji. Na i jak czujesz? Właśnie dokapałeś tym odlicznym dramiem i zakończyłeś przygodę z jednq z najlepszych gier FPP na PSX ni "Kongratulejszyns")

ACE



KALI

Boisko podzielone jest na jardy. Przy każdym wznowieniu gry, kula wyrzucana jest przez specjalne urządzenie znajdujące się na środku boiska - po dwóch graczy z każdej drużyny przyporządkowanych jest do jej przechwycenia. Masz kasę? Zanoś wyjściową, na mniejsze z nich zrobić.

STEROWANIE

■ - atak. Jeżeli się nie rozszaż, oznacza to odbarcie piłki. Natomiast jeżeli trzymasz kierunek i naciśniesz "kwadrat", wyładujesz na przeciwnika z barem. Można atakować nawet jeżeli jest się w posiadaniu piłki - w celu przywrócenia nadchodzących przeciwników, czy rozstawienia obrońców (oraz bramkarza).

✕ - rzut kulą. Jeżeli dłużej przytrzymasz, rzucisz piłką łukiem.

● - wyskok. Przydaje się do przejmowania wysoko lecących piłek. Dzięki niemu można zmylić przeciwnika, gdyż wyskok jest dość szybki i skierowany do przodu - można przecież lot kuli i od razy wyjechać z szybkim atakiem. Wyskakującą w górę postać jest jednak bardzo narażona na ataki, więc uważaj.

SELECT - zmiana odległości umieszczenia kamery. Są trzy stopnie odległości - polecam grać na widoku najbardziej oddalonym, gdyż dopiero wtedy ma się dobry obraz boiska.

WOJSKO

UWAGA - wiadome już, jak sterować. Pomiędzy znajdziesz się opis różnych elementów wyróżniających boisko i pozwalających zdobyć punkty. Po pierwsze:



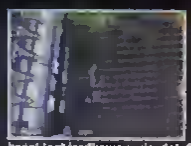
BRAMKA - umieszczona na końcu jardów jest bronioną przez bramkarza (sterują nim komputer, a kontrolę nad nim dostaje ostatni przyłapany tylko na krótką moment) - po przejęciu piłki) oraz dwóch obrońców. Umieszczeni w linii piłki - czy to po rzucie z autu (z takowe skutkują - przypomnę), czy też po przejęciu się piłeczkami i rozłożeniu obrony przez bramkarza powodują zdjęcie 10 punktów. RAMPA: 1 oczko = +5 punktów, 2 oczka = +10 punktów.



RAMPY - znajdują się na obydwu końcach umieszczonych na wysokości środka boiska. Wiedą do ringu sterowania na wzniesienie dalsze, w obydwie strony. Aby więc sprawnie, by kula przeleciała po rampie, należy rzucić kulę równolegle do ściany, zaraz za bramką przy wyjściu boiska. Jeżeli rzucimy i kula przeleci po rampie - zapala się jedno "oczko" w danym kolorze. Można zapalić maksymalnie dwa "oczka". Jeżeli jednak po jej zapaleniu jedno czy też dwa "oczka" drużyny przeciwnej, nasz rzut spowoduje wygaszenie jednego z nich. Rampy same w sobie nie przynoszą za zdobycie punktów, ale dzięki zapaleniu oczek umożliwiają zwiększenie ilości punktów zdobywanych dowolnymi sposobami. Przy użyciu kuli/ego elementu boiska przy kodzie RAMPA jest wyjątkowo łatwo, bo maksymalnych punktów daje zapalenie oczka - na zdobycie trzeba daje 10 punktów; jeżeli mamy zapalone jedno oczko, dostaniesz 15 punktów, a jeżeli świecą się dwa oczka, otrzymasz za każdą bramkę aż 20 punktów.



BOUNCER - grzybek, już znanego Ci z filmików, na odbija leżącą kulkę (można przetrzymać). Twój wyjdzie to kulę nie stłoczy. Na boisku znajdują się dwa grzybki, umieszczone na 50 jardach, w środku boiska, w odległości w nią Ciebie 2 punkty. RAMPA: 1 oczko = +1 punkt, dwa oczka = +2 punkty.



KWANTUMKI - na górnej części boiska znajdują się na lewej ścianie, na dolnej - po prawej. Jest tak pięć i zawierdzą się w okolicach 25 jardu (na 1k) wyskakuci jest środkowa gwiazdka. Ciebie przede wszystkim powinny interesować gwiazdki w kolorze Twojej drużyny, która znajduje się na połowie rywali. Trafienie kulą zapala gwiazdkę i dają 2 punkty. Gdy zapalisz wszystkie pięć gwiazdek, dostajesz dodatkowo 10 punktów i możesz je zapalać od nowa. Uwaga - można zająć gwiazdki przeciwnika: po prostu trzeba w zapaloną gwiazdkę należącą do przeciwnej drużyny (czyli tą, która znajduje się na Twojej połowie) - przeciwnik będzie miał odjęte za nie punkty (przeciwnik też sam, co gry zapalania). RAMPA: 1 oczko = +1 punkt, 2 oczka = +2 punkty. Zapalenie wszystkich: 1 oczko = +9 punktów, 2 oczka = +10 punktów.



TUNEL - na planszy znajdują się cztery tunele umieszczone na ścianach na wysokości 40 jardów. Nad każdym z nich znajdują się napis WARP, który dokładnie charakteryzuje ten element. Jeżeli trafisz do tunelu kulą, wyleci ona tunelem umieszczonym po przeciwległej stronie. Nie daje to żadnych punktów, ale za to potrafi skutecznie zmylić przeciwnika: np. toczy się akcja po lewej stronie boiska i tam się właśnie rzucili obrońcy przeciwnika; dzięki przerzuceniu piłki tunelem możesz doprowadzić do sytuacji "sam na sam" z bramkarzem. Uwaga - grzybiątka przez twoi piłka nie zmienia swego kierunku ani prędkości. Czyli - rzucisz pod słońcem, wyleci pod słońcem.



POLE ENERGETYCZNE - znajdują się na wysokości 60 jardów, na przeciwległej ścianie w pierwszej części boiska i na lewej w połowie dalszej. Jeżeli trafisz w nie kulą, zmieni ona kolor na złotego na sekundy. Zaczyna nadawać energię, która przywraca zawodników drużyny przeciwnej - nie mogą oni łapać piłki. Kula wraca do złotego koloru i traci moc dopiero gdy zderzy się na ziemi. Na tego czasu możesz spokojnie rzucać się w przeciwników i wykonywać znacznie bezpieczne podania. Jeżeli kula powróci, za gdy rzucisz w bramkę rywala, ona podda, gdyż nikt nie będzie mógł zatrzymać kuli. Jest nawet możliwość wykonania takiego rzutu pod słońcem, by kulę trafić w owe pola energetyczne i jednocześnie do bramki - zgrabni wyceniać w pole małej więcej stałe blisko gwiazd "50" wyznaczającego jardy. Uwaga: można nadadzoną kulę przejąć z rąk przeciwnika poprzez zastukanie go.

Jest jeszcze jeden sposób na zdobycie punktów - wyeliminowanie przeciwnika z gry. Zauważ, że każdy z graczy ma własny pasek energii wyczerpialności, który zmniejsza się w miarę obrywania od przeciwników (im słabszy zawodnik, tym więcej energii potrafi zabrać w atakiu). Atakuj więc co się dzieje, szczególnie tych przeciwników, którzy mają mało energii. Kiedy energia wyczerpiałaby zawodnika spadnie do zera, gracz jest przerywany - przylatują roboty szalterne i zabierają delikwenta na noszach z boiska. Wprawdzie w tego miejsce wejdzie zawodnik z ławki rezerwowych, ale Ty dostaniesz za tego słabowanego gościa 10 punktów (RAMPA: 1 oczko = +5 punktów, dwa oczka = +10 punktów). Tak się właśnie to zastanawiałem... jest przecież tylko trzech rezerwowych zawodników na drużynę, więc przy czwartym wyeliminowanym przeciwniku powinno się już wszystko. Niestety przewagę na boisku. Ale to jest kupa - komputerowi można założyć nawet 7 zawodników, a i tak każdy z nich będzie zastępowany rezerwowym.

KaH











FA PREMIER LEAGUE MANAGER, jak na grę menadżerską pochwalić się tylko jedną, angielską ligą, jest tytułem konkretnie rozbudowanym. Postaram się w miarę możliwości przybliżyć Wam ten szpil. Szkoda miejsca, więc od razu lecimy z tym kopem.

ZACZYNAMY

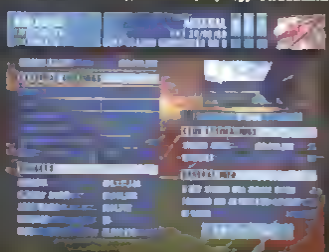
Początki są trudne, zresztą jak w każdej grze tego typu. Pierwsza, bardzo istotna sprawa jest wybór drużyny/klubu, który chcesz poprowadzić. Osobiście polecam wystartować z jak najniższej ligi. Wiem, wiem, nie będzie łatwo, nie będziesz miał przynajmniej tej satysfakcji, że za stabilnością drużyny, po wielu stresujących seansach, oszczędność (tak nie:) prawdziwego killera. Ale od razu ostrzegam - na to trzeba czasu i sporej dawki cierpliwości. Ale istnieje sposób na ułatwienie sobie życia - i to jeszcze przed rozpoczęciem właściwej gry. Wejdź do OPCJI, wybierz EDIT DATABASE - tutaj możesz trochę pomieszać, ściągając sobie do drużyny kilku dobrych zawodników (za friko). Pewnie, można całkowicie zmodyfikować skład, ale czy o to Ci chodzi? Jeśli już naprawdę musisz, to odbierz telefon, pójdź trzech piłkarzy (najlepiej bramkarza i obrońcę, gwarantuje dobrego pomocnika do konstruowania akcji ofensywnych - tylko nie grzeszącej Beckhama w 3 tydz?:). Możesz też (nie) wprowadzić drużynę z 2, 3 dywizji do Premiership, lub odwrotnie. Wybór należy do Ciebie. Gdybyś chciał zmienić któremuś z zawodników imię i nazwisko, to "najedź" na piłkarza i naciśnij "kółko". Śmiało, możesz wpisać ekipę "z podwórka" lub odmłodzić nieco zawodnika. Ale musisz wiedzieć jedno - im więcej odejmiesz mu latek, tym więcej strzeli no punktów w statystykach, (ah więc uważaj, do czasami naprawdę nie warto... Po dokonaniu wszystkich zmian nie zapomnij zapisać stanu na Memorkę, korzystając z opcji SAVE DATABASE.

START NEW GAME

Gdy wybierzesz już swoją jedenastkę, jeszcze przed potwierdzeniem wyboru masz okazję do zapoznania się z krótką historią klubu i z zatrudnioną ekipą, w skład której wchodzą lekarz, trenerzy, "szpiegacze" itd. Jeśli chcesz, możesz się wpisać jako "głównodowodzący" tą hołotą:). Ohi, teraz proponuję zatwierdzić i odebrać pocztę. Jest to bardzo ważny i praktyczny sposób pozyskiwania informacji. Wszystkie informacje przysyłane są pocztą elektroniczną, a każda z wiadomości przysłana jest do konkretnego. Za tak powiem, "działu", więc bez problemu można szybko odnaleźć i odczytać interesujące nas dane. Wszelkie info dotyczące kontuzji, transferów, kontraktów i innych istotnych dla prowadzenia klubu dostaniesz tylko tu, więc nie olewaj tego. Gdy już odbierzesz pocztę, najedź na MENU - to serce całej gry i główny punkt dowodzenia. Na początek proponuję zapoznać się z drużyną i zawodnikami. Wybierz TEAM, rozwinie się dodatkowe menu, teraz FORMATION. No i proszę, pierwsza drużyna w pełnej gotowości. Teraz luknij na dwie, najbardziej interesujące Cię w tej chwili statystyki - FORM i SKILL. Pierwsza mówi o aktualnej formie piłkarza, co przed pierwszymi spotkaniami nowego sezonu jest bardzo ważne, a pozwoli wyselekcjonować do pierwszej drużyny aktualnie najlepszych zawodników. Naturalnie wszystko można utuc zmianie po treningu, ale przynajmniej na starcie wiemy na kogo stawiać. SKILL daje możliwość poznania umiejętności piłkarza - jest to ogólna ocena tego przydatności na boisku, na którą składa się 12 innych statystyk, w skład których wchodzą: szybkość, siła, wytrzymałość, podanie, strzał, wślizg, gra głową, opanowanie piłki, zwinność, wyłapywanie piłek (bramkarz), lojalność wobec klubu i inteligencja. Aby dowiedzieć się wszystkiego o zawodniku, naciśnij na nazwisku "kółko". I tak mamy tu, poczynając od lewej strony, podstawowe info dotyczące wieku, ulubionej pozycji na boisku i preferowanej stopy, którą zawodnik rozgrywa futbolówkę. Dalej są wspomniane już statystyki, za nimi info o osiągnięciach w lidze i pucharach, później wyszczególnione i krótko opisane mocne oraz słabe strony zawodnika, podany status piłkarza - czy wystawiony jest do pierwszego składu. I na koniec bardzo ważna sprawa - do jak długo zawodnik ma podpisany kontrakt i kiedy (w papierek przestanie całkowicie znaczyć, a także do płacimy piłkarzowi (co tydzień) i za do zmiennej skubońca opylić. Z tego okna wydajemy również polecenia dotyczące wypożyczenia/sprzedaży/wyławienia zawodnika i ewentualnego przedłużenia kontraktu.

FORMACJA

Zabawa zaczyna się z podstawowym ustawieniem: 4-4-2. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby wybrać którąś z 9 pozostałych. Teraz postaram się opisać i podać jedną dopuszczalną zależność, reszty obczajcie sami, gdyż po pierwsze - na więcej na grysie nie starczy miejsca, po drugie - nie chcę odstraszać Was nadchyłą z dostarczania własnych formacji:). W wielu "menadżerach" w jakie miałem przyjemność grać, zawsze stosowałem ustawienie 3-5-2, postawione bardzo ofensywnie. Jest ono bardzo przydatne w momencie rozgrywania spotkania "u siebie", a gdy gramy na słabszym terenem, możemy spodziewać się bardzo korzystnego wyniku (choć tak naprawdę to nic nie jest pewne - w końcu to sport). Ale aby wszystko "zagrało" tak jak trzeba, należy zbudować mocną linię OBRONY. Na co warto zwrócić uwagę a potencjalnego kandydata na defensora? Już odpowiadam. Siła odpowiada za budowę fizyczną piłkarza, a chyba nie chcemy mieć na obronie samych atomków? Tak więc najbardziej pożądani będą zawodnicy z jak najwyższym współczynnikiem STRENGTH (minimum 12 - 13, ideał to 14 - w Premiership, a w niższych ligach bywa różnie, ale obowiązuje jedna zasada - im wyżej chcesz dojść, tym lepszych musisz wystawiać zawodników). W następnej kolejności jest STAMINA - facet musi być wytrzymały, dużo biegać i dobrze kryć zawodnika drużyny przeciwnej (i robić to tak, aby nie wypiec sobie płuc). Dalej wślizg - TACKLING, podstawowa broń dobrego obrońcy, bez tego zapomnij o porządnej obronie własnej bramki. Kolejną kluczową cechą jest gra głową - HEADING, która odpowiada za umiejętność przechwycenia wysokich i długich podań przeciwnika, może być też bardzo przydatna przy wykonywaniu stałych fragmentów gry, kiedy to właśnie wysocy i dobrze grający głową obrońcy zapędzają się na pole karne przeciwnej drużyny. No i no koniec INTELLIGENCE, która pomoże zawodnikom formacji obrony w przewidywaniu zagrań zawodników atakującej drużyny, a także przy wyprowadzaniu



piłek z własnego pola karnego (tu przydałoby się również uwzględnić podania - PASSING). Najlepszego obrońcę proponuję wystawić na środku linii obrony. To tyle co do defensywy. Czas na linię POMOCY. Pięciu pomocników to nie lada gromadka, ale latają najważniejszymi personami są dwaj skrzydłowi i zawodnik grający na środku pola. Najpierw przyjrzyjmy się boczným zawodnikom. Największy nacisk należy położyć na kilka cech, a najbardziej przydatną i pożądaną będzie umiejętność wykonywania precyzyjnych podań - PASSING, które niejednokrotnie otworzą drogę do bramki napastników. Druga sprawa to kontrola nad piłką - CONTROL, na piłkarzem grającym na skrzydle znacznie ułatwi możliwość ogrania pomocnika/obrońcy drużyny przeciwnej, co w rezultacie pozwoli na "pociągnięcie" akcji w pobliże pola karnego i dotrodkowanie piłki. Miło widziany będzie też wysoki współczynnik zwinności - ABILITY, który w połączeniu z CONTROL może przynieść bardzo dobre rezultaty. Na koniec pozostawiłbym na szybkość - SPEED - i inteligencję. Pierwsza wiadoma za co odpowiada (szybki pomocnik potrafi bardzo utrudnić życie obrońcom, a jeśli koło jest jeszcze dobrze wyszkolony technicznie, czyli podania, kontrola i zwinność, to można stać się liderem drużyny). Inteligencja pozwoli piłkarzowi na szybką i w miarę korbiędną ocenę sytuacji oraz dobry wybór momentu na podanie piłki. Natomiast środkowy pomocnik powinien cechować się wysokim współczynnikiem SHOOTING. Taki zawodnik może w znaczącym stopniu wzmocnić napastników. U takiego piłkarza widziałbym też wysokie umiejętności podania, gry z głowy (do zagrywania piłek od skrzydłowych do napastników, ew. strzelania bramek), kontroli, szybkości, zwinności i inteligencji. Do roli pozostałych dwóch pomocników śmiało można przydzielić defensywnych pomocników, którzy w razie kłopotów będą w stanie wspomóc linię obrony. Przyszła kolej na napastników. Ciężka nie odkryję Ameryki pisząc, że kolesi musi wiedzieć jak uderzyć piłkę, szybka i zwinnie przemykać pomiędzy obrońcami i grać "z głową", tak aby ściągnąć na siebie uwagę obrońców i otworzyć drogę do bramki kumplom z drużyny.

TEAM ORDERS

Dobra, mamy już podstawową "11", teraz trzeba wydać polecenia zawodnikom - każdemu z osobna, jak i ogólne sposób gry całej drużyny. Na pierwszy ogień idą lewy i prawy obrońca. Wchodzimy w opcję INDIVIDUAL ORDERS i wybieramy dla nich LONG BALL - długie piłki zagrywane do pomocników. Grającemu na środku defensywy ustawiamy PRESS - gra presingiem, to znacznie utrudni życie napastnikom drużyny przeciwnej. Lecimy dalej - pomocnicy, skrzydłowi - tym dajemy CROSS (spojrzenie na wykres po prawej stronie, a łatwiej załapiecie "o co chodzi"). Środkowemu pomocnikowi - PUSH FORWARD, tak aby często wbiegał w pole karne. Dwaj pozostali mogą grać presingiem. Co do napastników - tym ustawiamy dryblingi - DRIBBLE (stosuj tylko gdy masz dobrze wyszkolonych technicznie piłkarzy). Całej drużynie wydajemy polecenia wchodząc do TEAM ORDERS (naciśnij "R1"). Od góry: Team Tactics - PASSING GAME, gra krótkimi, dokładnymi podaniami; Player Tactics - w zależności od tego, gdzie i z kim gramy - a słabi ATTACKING, na wyjazdach NORMAL; With Ball (gra z piłką) - wybieramy WING SYSTEM, jest to gra skrzydłowymi; Without Ball (gra bez piłki) - dajemy PRESSING, nie pozwala przeciwnikowi rozwinąć skrzydeł, znacznie skraca czas na wykonanie dokładnego podania zawodnikowi z przeciwnego teamu, zmusza do błędów. Jeśli "grasz wyjazd", to możesz włączyć gra z kontry. I to tyle co do "mojego" ustawienia, zapraszam do eksperymentowania.

TRENING

Wybieramy metodę odpowiednią dla pozycji zawodnika, robimy to naciskając "kółko" - dla obrońcy trening DEFENSIVE, dla pomocnika MIDFIELD itd. Do opcji "dopałki" (BOOST) wchodzimy też "kółkiem", możemy zbczać co do zawodnikowi przyspieszony i bardziej intensywny trening. Pamiętaj - większe ryzyko kontuzji, przemęczenie, a czasami spadek formy to wina "dopałki", więc ostrożnie! Piłkarzy z "pierwszej drużyny" oszczędzaj.

ZATRUDNIANIE EKIPY

Wejdź do MENU i wybierz ACCOUNTS, teraz SUPPORT STAFF. Tutaj zatrudniasz lub zwalniasz trenerów, konsultantów różnej maści, lekarzy. Bierz zawsze tych najlepszych, z największą liczbą "gwiazd". Przed podpisaniem kontraktu zawsze sprawdź, ile kasy oczekuje kolesi za swoje usługi, staraj się nie przepłacać.

TRANSFERY

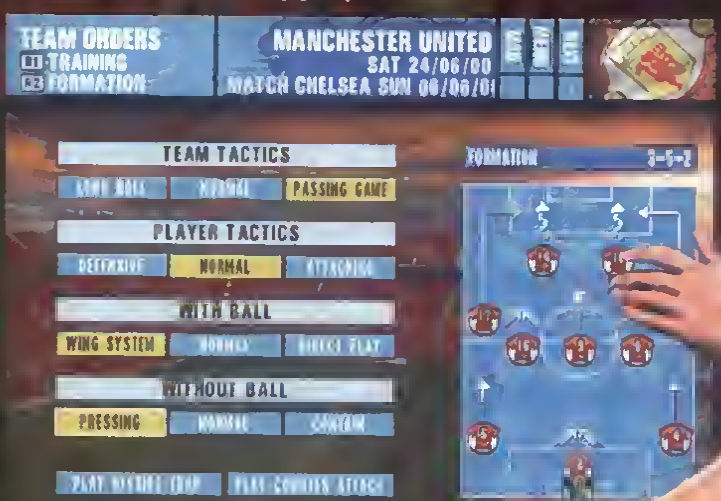
Chcąc kupić nowego gracza, wejdź do MENU i wybierz TRANSFER, a pokaże się kilka opcji - wybierz MARKET. "Najedź" na interesującego Cię zawodnika i naciśnij "kółko", wybierz BUY PLAYER, wpisz kwotę, jaką jesteś w stanie wyłożyć na zakup tego piłkarza i wyślij swoją ofertę - SEND; będziesz musiał poczekać na odpowiedź, a później wiesz co robić...

ADMINISTRACJA - BUDYNKI

W arze istnieje możliwość wybudowania 6 budynków ułatwiających życie piłkarzy i fanów. Jednak nie można ich wybudować od razu, najpierw należy uzyskać zgodę zarządu klubu. Ile i budowa trochę potrwa (hue.: samo życie:)... CLUB SHOP - koszt wybudowania: 3,3 mln, ma bezpośredni wpływ na ilość sprzedawanych towarów typu szaliki klubowe, koszulki, flagi itd. Nie opłacał tego - jeśli masz kasę, to postaraj się wybudować tak sklep. Ach, jeszcze jedno - na ilość sprzedawanych souvenirów może mieć wpływ aktualna forma Twojej drużyny i jej pozycja w tabeli. HOTEL - koszt wybudowania: 5 mln, zwiększa liczbę przyjeżdżających kibiców i wpływy do kasy klubowej. MEDICAL DEPT. - koszt wyb.: 18 mln, spory wydatek, ale bardzo przydatny - znacznie skraca czas potrzebny do pełnego wykurowania zawodnika po przebytej kontuzji, zamiast miesiąca (!) to tygodnie. TRAINING COMPLEX - koszt wyb.: 2,5 mln, szkółka dla młodzieży - znacznie przyspiesza i usprawnia trening, warto wybudować. VIP LONGUE - koszt wyb.: 5 mln, zwiększa dochody z reklam. STADIUM - koszt wyb.: (bardzo wysoki:), kilkanaście/kilkadziesiąt milionów! Zwiększa wpływy ze sprzedaży biletów i karnetów.

Uff! Pora kończyć. Jeśli coś pominąłem, to z góry przepraszam. Starałem się opisać najważniejsze aspekty rozgrywki. Jeszcze raz zapraszam gorąco do eksperymentowania z ustawieniami! A tak w ogóle to "Polska gola"!!!

Aco







W DRIVERa grał chyba każdy właściciel wyścigów (w szerokiej pojętym tego słowa znaczeniu), nie zabraknie więc zapewne ochotników do przeczytania w "dwójeczkę". W opisie zawarłem wszystkie misje z podstawowego trybu Undercover omówiłem też pokrótce pozostałe tryby, a i swoje trzy grosze z ogólnymi radami to dorzuciłem. Ale, pewien jeszcze, że po zapoznaniu się znacznie bardziej konkretnych misji, a te niestety nie są tutaj zbyt dobrze wyważone. Niektóre wręcz banalne i zupełnie niepotrzebne, inne z kolei o przesadzonym poziomie trudności. Co by jednak nie mówić, zabawa jest przednia i serdecznie Was do niej zapraszam...

KLAWISZOLOGIA

Samochód:

X - ..... gaz
W - ..... hamulec oraz wsteczny
▲ - ..... ręczny
● - ..... rozjazd z pistoletu ognia
L1 - ..... wspomaganie
L2 - ..... widok do lewa
R2 - ..... widok na prawo
L2+R2 - ..... widok do tyłu
SELECT - ..... zmiana widoku

Tu nnor.

X - ..... biegi
↑ - ..... wyjście z auta
▲ - ..... wejście do auta

PORADY OGÓLNE

Wskaźniki znajdujące się w dolnej części po lewej stronie ekranu informują Cię o wielu podstawowych sprawach: DAMAGE określa stopień zniszczeń wozu (kiedy dojdzie do końca, kontynuacja dalszej jazdy jest niemożliwa) FELONY pokazuje aktualnie zainteresowanie gliniarzy Twoją osobą (im większy, tym bardziej wydany zostaje wiadomo każdego z patroli. Jak również jego agresywność), a PROXIMITY, poinformuje się w kilku tylko misjach, pozwala trzymać się w bezpiecznej odległości od śledzonego pojazdu, tak by Cię nie dostrzegł.

Jak najczęściej korzystaj z mapy - z tej małej na dole podczas jazdy, z dużej zaraz na początku misji. Na tej ostatniej zlokalizuj sobie najkrótszą trasę i jej wiadomie staraj się potem trzymać.

Drogę skracaj sobie na wszelkie możliwe sposoby, takie jak jazda przez parę zieleni, dopiski itd.

W misjach, w których głównym celem jest doścignięcie i zniszczenie wozu lub wozów przeciwnika (co by się zakrzywiali), swobodnie możesz się przestrzelić do dowolnej pary będącej obiektem bliskiej Ciebie. To bardzo istotna sprawa, jako że nie raz i nie dwa prowadzony samochód bliski jest całkowitemu zniszczeniu, a wtedy innego wyjścia po prostu nie ma.

Najprostszym sposobem na pozbawienie "swoich" pary przeciwnika jest przyparcie go do ściany, czy też innego, dowolnego elementu otoczenia. W przypadku kiedy Ty atakujesz i obie pary zdają się być ze sobą "zgrane", to właśnie konkurentowi w dużo większym stopniu rośnie wskaźnik DAMAGE. Innym sposobem jest też "czołówka", czyli przyłożenie godziwej prędkości w maskę oraz atakowanie boku pojazdu od strony kierowcy lub pasażera. Najmniej zabiera z kolei uderzenia w "tyłek"

Większość misji należy ukończyć przyjeżdżając w wyznaczone miejsce, jakkolwiek nie jest to jedyny zachodzący te warunek. Musisz pamiętać o tym, by od momentu takiego dociekać bez "ogona" w postaci kilku policyjnych radiowozów, zatem staraj się albo wcześniej ich zgubić, albo też rozwalić (drugie rozwiązanie nie jest już tak proste, jak w "jedynce"). Poniżej przedstawiam kilka rad, jak tego dokonać:

- staraj się jechać pod prąd, głównie po krótkopasmowych autostradach - po pierwsze masz wtedy szersze pole manewru w przypadku zbliżających z przodu radiowozów (łatwiej jest ukleć w bok), po drugie dużo większe jest prawdopodobieństwo wyprzedzenia jadących z tyłu glin w cywilnych pojazdy.

- jeśli jedzie za Tobą jakiś wyjątkowo uparty gliniarz, a dystans nie maleje, bardzo dobrym i wyjątkowo skutecznym manewrem (niedoskonałość gry...) jest gwałtowne wyprzedzanie cywilnych samochodów, tzn. w momencie gdy takiego delikwenta widzisz, natychmiast zajedź mu drogę - też przed maskę. Zazwyczaj pościgowy radiowóz nie będzie w stanie nie zrobić i czołowo uderzy w nieszczęśnika, tymczasem Ty spokojnie się oddalisz.

- nadciągający z pełną prędkością z przodu radiowóz łatwo ostukać nieco wybiegowując - tak zyskujesz i przeważnie pięć zbyt gwałtownie, wypadając z trasy

- zastawiona przez gliniarzy blokady to parodia i w żaden sposób nie powinny utrudnić Ci jazdy. Prawie zawsze da się je bez przeszkód ominąć bokiem, wyjątkiem są te zastawione w wąskich uliczkach lub za przy wyjeździe z tunelu. W takim przypadku nie ma tego wyjścia - trzeba kombinować przyprzemocić w wybranym radiowóz tak by nie stracić zbyt wiele czasu i od razu ruszać dalej.

- najlepszym sposobem na brak problemów z glinami jest nie prowokowanie ich. Czasami wydaje się to dowolnie, jednak na mapce zawsze możesz sprawdzić czy i gdzie obok Ciebie znajduje się skurat radiowóz, po czym zamknąć przykład i jechać zgodnie z przepisami (Uwaga w miejscu, gdzie czas nie odgrywa większej roli). Metoda to skuteczna jednak tylko wówczas, kiedy wskaźnik FELONY jest pusty, ewentualnie zapełniony w nieznacznym stopniu.

LET S PLAY, CZYLI TRYB UNDERCOVER

Ubiór, tym razem zamiast z REFLECTIONS przypadnie Ci pokaźną flotę misji, wszak 37 to niezły wynik, co? Jedno proste, lecz wymagające mocnych nerwów, nie wszystkie dość ciekawie i z rozmachem zrealizowane. Nie to jednak...

SURVEILLANCE TIP OFF

Zadanie jest banalne - najpierw wsiądź do wyścigowej obok, a następnie odpowiednio lawirując ulicami (najlepiej trzymaj się głównej autostrady i odbij w odpowiednim momencie w lewo) odszukaj wóz Jonesa. Kiedy już go znajdziesz, pozostaje tylko się przestrzelić.

CHASE THE WITNESS

Musisz ścigać jednego kolesia, a co za tym idzie - czeka Cię całkiem interesujący pościg. Uważaj, by nie stracić oddalającego wóz z oczu (jeśli będziesz zbyt daleko, to misja się nie powiedzie), choć na samym końcu i tak skaże się. Od góry wpadnie po stronie i całkowicie kolejna. Nie bój się - i tak za moment go dorwiesz...

TRAIN PURSUIT

Dokończenie poprzedniej misji - całe czas trzymaj się torów lecących góra. Gdybyś stracił pociąg z pola widzenia, zawsze możesz sprawdzić na mapie w którym kierunku aktualnie jedzie. W odpowiedniej momencie wyślądź z wozu i czym prędzej pobiegnij na stację kolejki (100 góry, po schodach). Teraz tylko krótka "rozmowa" (z wymownym akcentem w postaci pistoletu:) i kolejne wszystko wyjaśnia.

TAILING THE DROP

Dzięki uzyskanym przed momentem informacjom jesteś teraz w stanie śledzić jednego z "niepokornych". Co ważne, nie możesz podjechać zbyt blisko śledzonego wozu - zerkaj na wskaźnik PROXIMITY w lewym, górnym rogu, który mniej więcej określa, czy jadący przed Tobą po w stanie dostrzec "ogon". Nie oddalaj się też za bardzo, bo by ich nie zgubić. Po krótkiej jeździe trafisz do hangaru, gdzie dowiesz się kilku całkiem interesujących rzeczy.

ESCAPE TO THE SAFE HOUSE

Informacje informacjami, ale pojawiły się glinę, więc po krótkiej gadce z Jonesem trzeba szybko zwiać. A co przejechania całkiem pokaźny kawałek miasta - i to z hordami policji na głowie. Staraj się trzymać głów-



nych, szerokich ulic i kwitnącej jak najwięcej pomiędzy pojazdami - bo choć zgubić "ogon" wtedy trudniej, to mimo wszystko dojechać bez przeszkód do celu znacznie łatwiej).

CHASE THE INTRUDER

Ech, znów kłopoty... Nie dość, że mieszkańcy zablokują w opłakanym stanie (to sceny z powodzią krążące w Redakcji), hehl, to jeszcze jakiś kolos wali Cię bez ostrzeżenia w łeb. Nie zdołał jednak zabić zbyt daleko - wskakuj zatem do fury i natychmiast ruszaj w pościg. Operację tę trzeba wykonać dlaboka szybko, bo inaczej stracisz winowajcza z oczu i będzie po ptakach. Zwróć uwagę, że bridko wystrzela przed misją bardzo dobrze pokazuje, w którym kierunku uciekł bolo, co powinno wydatnie ułatwić zadanie. Staraj się też jechać też za nim tpo prostu siedź ale po tyłku najbliżej, jak tylko się da), bo gość czyni wykonanie zapasów ekstremalnie trudnym.

CAIHE S COMPOUND

Ufff, misja nie jest zbyt prosta. Najpierw wsiądź do jednego z dwóch stojących nieopodal wozów i ruszaj. Cały czas zerkając na mapę musisz odpowiednio przejechać przez kilkanaście magazynów i hangarów (jedź ostrożnie, bo drogę cały czas tarasują pozostające się nagle furgonetki), po powinno doprowadzić Cię do dwóch dużych ciężarówek blokujących dalszy przejazd. Szybko zawracaj, ale teraz jedź przynajmniej jedno momentu ściga Cię jakiś targan, postaraj się go zgubić), po czym odbij w drugą przeciwległą po prawej (trochę ulic też jest zablokowanych) i potnij jeszcze raz w prawo - pomiędzy kolejnymi budynkami. Teraz udaj się do wyznaczonego punktu - i gotowe.

LSAVINO THS CNICAGO

Ciężki czas opuszczać dlaboka polskich gorzół, a w tym celu trzeba dojechać na dworzec. W zasadzie zadanie jest bardzo proste i w stylu znanym z pierwszej części gry - dużo kilometrów do przebycia i co chwilę pościgi policji. Utrudnieniem może być jazda w nocy i mokra nawierzchnia, ale na brak czasu narzekać nie można, więc...

FOLLOW UP THE LEAD

Witamina w Hazeldz! A zaczynamy misyjnym bokiem znanym z misji TAILING THE DROP, o więc słodziej gościu, konkretnie jakiegoś pokaźnie wytatuowanego. Drezyfiiczyka, i nie możesz nie podjechać zbyt blisko tego wozu, nie też zgubić go z oczu. Banal

HIJACK THE TRUCK

Wyładowana amunicją ciężarówka Vasqueza to naprawdę niezły kąs. Nie sądzisz? Kłopot w tym, że jest ona dobrze zabezpieczona i ostentatowo przez dość nerwowych kolesi. Jedź ostrożnie, bo chłopaki aliklują z rozmachem, więc szybko możesz wylądować poza trasą, a ciężarówka oznaczona zostanie na zawsze. Żeby pozbyć się obstawy - najlepiej ją skasować, a więc przyzwoicie na zakręcie raz i drugi w wóz przeciwnika, jakkolwiek sposób lan, niestety, działa tylko przy naprawdę szybkim i precyzyjnym wykonaniu. W innym przypadku staraj się po prostu nie wypaść z trasy (na szczęście nie jest) i bezlitośnie szybką jazdą zgubić "ogon". Jeśli obstawy masz już z głowy, zajmij się ciężarówką - podjeżdżaj możliwie często od strony kierowcy i w nią uderzaj prędzej czy później się zatrzyma (zerknij na wskaźnik DAMAGE w prawym, górnym rogu ekranu) i pojawi się informacja, że możesz do niej wsiadać. Wysiądź zatem ze swojego wozu, wsiądź do ciężarówki i szybko zawracaj do miejsca zaznaczonego na mapie. Tam wysiądź, podejdź do widocznego garażu i uruchom przycisk (jest też obok, na ścianie, ma dość charakterystyczny wygląd). Otworzy się wrota, wsiądź do środka znajdującego się wewnątrz samochodu. Po chwili pojawi się nowa instrukcja - wyjdź z auta i zamknij (podobnym przyciskiem) wlaz. DD, to już koniec...

STOP THE TRUCK

Hi, szykuje się naprawdę ciężka i wybuchowa zabawa. Dostawcie wybuchowe - musisz zatrzymać uciekającą ciężarówkę, z wnętrza której w kilkusekundowych odstępach wylatują pokaźnych rozmiarów bomby. Pamiętaj, że po prawej stronie ekranu (o górze) masz znaleziony do Twojego wskaźnik DAMAGE, obrazujący ile jeszcze wytrzyma wóz przeciwnika. Najlepszą metodą na powstrzymanie ciężarówki w tej misji jest jazda drugą stroną ulicy i zerkanie (klawisze L2 i R2 na bok, gdzie akumulnie ona się znajduje. Jeśli widzisz, że ją wyprzedzasz, najlepiej niezmacznie, natychmiast zajeżdżaj jej drogę, starając nie trafić w boczne drzwi lub - co jeszcze lepsze - w sam przód, niszcząc maskę (przestawnik traci wówczas najwięcej energii). Nigdy nie jedź ZA ciężarówkę, bo wystarczy jedna bomba i niewiele już wskórasz. Po tym, jak uda Ci się ją mniej/więcej szybko do niej wsiadaj i jedź w kierunku miejsca oznaczonego na mapie. Tam wysiądź z wozu i w pobliżu poszukaj garażu oraz podobnego jak w poprzedniej misji przycisku go otwierającego. Po otwarciu wskakuj z powrotem do ciężarówki, wjedź do środka i zamknij wlaz.

FINO THS CLUS

Nuda się czasz wyraźnie, a tym razem przyjdzie Tommowi przeszedłać aż dziury furą, celem znalezienia brata pozwalającego kontynuować dalsze "śledztwo". Po krótkiej rozmowie (miejscowej) wsiądź do stojącego nieopodal wozu i ruszaj - najlepiej w kierunku przeciwnym do tego, w jakim jest zaparkowany. Czasu masz naprawdę niewiele i trzeba teraz mocno się sprężać, jako że nie wystarczy poczczepiać samochody dopoić - trzeba je jeszcze zatrzymać. Sposób jest identyczny jak w przypadku ciężarówki z poprzedniej misji, zatem wjaż w przeciwnika jak często, jak to tylko możliwe, najlepiej z przodu. Kiedy wskaźnik DAMAGE będzie pełny, auto jest unieszkodliwione - musisz wysiąść i je przeszukać. W trzech pierwszych oczywiście okaże się, że nie ma 'we i misję zaliczysz dopiero po przeszukaniu wszystkich czterech. Ważna uwaga - kontrolki (akcja zwyl wskaźnik zniszczeń) jeśli jest on niebezpiecznie wypełniony, szybko zmień pojazd (w razie możesz wsiąść do każdego, niczym w GTA: najlepiej po jak najszybszy

ESCAPE TO FERRY

No wreszcie coś prostego i przyjemnego - zgodnie z oznaczeniami na mapie Dilgrej się w stronę portu. Musisz po prostu zdążyć na prom, jednak dość być miejsce wyznaczonej (i kardzej "Himowo", bo ostatni zdąży już odbić od brzegu i nie pozostaje nic innego, jak z odpowiednią prędkością wyskoczyć do góry, przelecieć kilkudziesięt metrów nad wodą, po czym wylądować i wykonawować na promie. Nie ma to jak pełny realizm).

TO THS DOCKS

Dalsze przejście do brzegu rzeką drogą jako jedyny gacoter, i ciekawa czemu nagle zmieniło się auto:). Teraz trzeba Dilkrować się w stronę innej części portu. Najlepiej zrobisz zerkając na mapę, nie tj dużą - w ogóle. Na niej właśnie wyraźnie zaznaczone jest miejsce docelowe, jak również wybrać można najszybszą trasę. Najlepiej skorzystaj z tunelu, a później poruszaj się zgodnie z ową mapą. Niestety statek i nie zdążył odpłynąć, nie misja zostaje zaliczona...

BACK TO JONES

Hm, numgiel czeka, trzeba zatem wracać. W zasadzie misja ta jest prosta i bez większych niespodzianek - uważaj tylko na gliny, a po odkrakanie wozu Jonesa nie pozostaje nic innego, jak tylko się nim przenieść.

TAIL JERICHO

Kolejne zadanie z gatunku miłych, łatwych i przyjemnych - jak jak w dwóch wcześniejszych miejsce, musisz śledzić samochód (tym razem zmyka nim Jericho), uważając by nie zbliżyć się do niego zbyt blisko, nie też nie odjechać zbyt daleko.

PURSUE JERICHO

Hmm, nawet nawa się na podążanie uciekającego wozu. Wsiądź do któregokolwiek z zaparkowanych dookoła wozów i ruszaj w pościg. Za zadanie masz złapać furę uciekającego Jericha, nie do nie się zatrzymał (innymi słowy - wskaźnik DAMAGE musi dojść do końca). Kiedy wszystko przebiegnie po Twojej myśli - wsiądź do zatrzymanego pojazdu i... gotowe.

ESCAPE THE BRAZILIANS

Po krótkiej konwersacji z oszołomionym Jerichu trzeba będzie odstawić wóz do znanego jak i ciasz potencjalnego garażu. Odszukaj go posługując się mapą i spokojnie tam dojedź (wyjaśnij na głosy), jako że czas w tej misji Cię nie ogranicza. Po przybyciu na miejsce wysiądź z wozu, otwórz garaż, wprowadź tam bryłę i zamknij wlaz. Brazylianie byli piękni, nie czas najwyższy wracać do Stanów...

CASINO GATEWAY

Ciężarówki pełne broni dotarły do okolicy stanu Nevada. Vegas, miasto hazardu, małi, wielkich przegranych i zgubionego samochodu (tbom, to ostatnie to już moja słodka fantazja:). Przejdzie teraz dla Caina, a pierwszym zadaniem będzie podjechać pod jedno z kasyn i odebrać dwóch członków jego gangu. Następnie trzeba ich odtransportować w bezpieczne miejsce, czyli w okolice podejrzanych magazynów po drugim końcu miasta, gdzie z hotel musisz wjechać do garażu (tym razem wóz otworzy się automatycznie).

BEAT THE TRAIN

W ogonie za Vasquezem czeka wiele niespodzianek, ale kolejna. Za zadanie masz uratować wóz znajdujący się w dość niecichowej sytuacji - po torach nieznowicie. Wszystko byłoby nie, gdyby nie podjazy wprost na niego szalejący... Zarzuć na początku najlepiej) odbij nieco w lewo i oddal się od toku pociągu. Jak do przejechać przez mini-pomost (domaluje po drodze kilka barierek). Kiedy już po minowcz, czym prędzej wyprzedź kolej i zrównaj środkiem toru, aż do miejsca docelowego. Tam szybko się zatrzymaj, wyskocz z furę i wsiądź do właściwego pojazdu. Teraz tylko zwróć i jedź najszybciej opuść most, odbijając w lewo, w oznaczone obrzeża miejsca.

CAR BOMB

Samochód pułapka naszpikowany C4 itak, to znów robota Vasqueza) stoi pod domem. Szybko doń wsiadaj i jedź pod jednu z kasyn tego szaleńca. Czasu jest mało, więc



zaraz się nie trzeć po ze zabawy z policją, jedź gaz do dechy. Przy samym końcu trasy skręć w lewo, po czym, lawirując w małym labiryncie, odstaw furę dla wskazanego miejsca. Czym prędzej wyskakuj i znajdującą się tu małą alejką (pomiędzy budynkami) uciekaj do bezpiecznej odległości. Teraz tylko wielkie BOOM - kasyno złyka nie będzie otwarte tej nocy:).

CAR BOMB GETAWAY

Misja z gatunku tych, w których najważniejszy jest czas przejazdu. Wsiądź do pick-upa stojącego nieopodal (jest cattlem szybki) i po prostu jedź jak najprężej w wyznaczone miejsce.

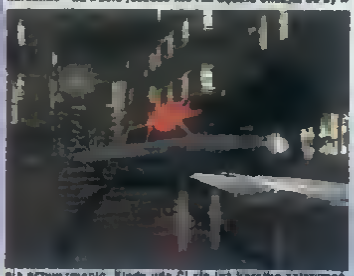
BANK JOB

Ach, to wreszcie coś z głowami! Tymczasem musisz pomóc obłopakom z gangu Caina, którzy właśnie z tymi ostatnimi mają istotne problemy. Podjedź pod nich, a bloby wskoczą do wozu, szybko ruszaj. Do przejechania czeka ogromny kawał miasta - uważaj na gliny, a na końcu trasy wjedź do czekającego, otwartego już garażu. Wysiądź z auta i zamknij wlaz.

Piła

STEAL THE AMBULANCE

Całe szczęście jest karetka, zmuszony zatem jesteś do "przyprowadzenia" tutaj jednej. Kłopot w tym, że znowu ona dość szybko, w dodatku ora policyjną obstawę. Zaraz na początku skręć delikatnie w prawo i staraj się całą powierzchnią wozu zagrodzić jej przejazd - im więcej straci jeden po wskaźniku DAMAGE, tym lepiej! Najlepiej mimo jest ją zatrzymać od razu w tym miejscu, ale nie będzie to łatwo, zapewniam. Nie ma jednak po narzekać - na trasie jeszcze nie raz będzie okazja, co by w



nią przywrócić. Kiedy uda Ci się już karetkę zatrzymać, wsiądź do niej i odstaw we wskazane na mapie miejsce - tylko teraz prawdź DAMAGE odrobinę, nie możesz w nic bezkarnego uderzyć (spoko - nie ma kto!)

STAKE OUT

Trzeba odwieźć Jonesa na lotnisko, ho - jak sam słyszałeś - w nim jest kilka spraw do załatwienia (mimo wbrew pozorom wcale nie tak prosta, za to bardzo w stylu tych z pierwszej części). Ilość czasu jest optymalna, pamiętaj tylko, by dojechać pod wejście po lotnisko nie mieć po sobą "ogona" (naszczęście nie nie wskórasz). Polecam następujący, dość skuteczny sposób - niedaleko miejsca docelowego zjeb podczaj po autostradzie, a później prowadź wolno, zerkając na mapę, czy w pobliżu nie ma czasem jakichś patroli. Jako że gra jest tak zaprogramowana, iż jeden policyjny wóz prawie zawsze jeździ właśnie obok lotniska, wystarczy tylko jechać za nim ostrożnie (jak by Cię nie dostrzegł!) i - w momencie kiedy winie puści docelowy - szybko do niego podjechać.

STEAL THE KEYS

Szybko się naprawdę niedaleko policji, a co za tym idzie - spora ochota! Dość ktoś ucieka za stosunkowo wytrzymały wóz, zatem nie raz i nie dwa będziesz musiał w niego przyrzmocić, co by się zatrzymał. Kiedy Ci się to uda, czym prędzej wskakuj do jego bryki, dzięki czemu możesz sprawować swych sił w kolejnej misji, a konkretnie...

C4 DEAL

Nie ma lekko. Trzeba zorganizować materiały wybuchowe, C4 będzie w sam raz. Na starcie wsiądź do stojącego obok wozu i zjedź z wytrzymali na mapie, odszukaj jeden z garaży w Downtown. Teraz tylko "z rączki do rączki" i po sprawie

DESTROY THE YARD

Jones to zawsze dawi w Brazylii, tymczasem nam przychodzi wybrać jeszcze jedną misję w Vegas. Wsiądź do któregokolwiek ze miejących w pobliżu wozów i w drodze do magazynów Vasqueza odprawiaj z twarzami pozostałych gliniarzy, tak by na miejsce dojechać bez "ogona". Wysiądź z samochodu i wejdź do budynku, tam w widocznym miejscu zamontuj C4. Po wykonaniu tej czynności zsiądź jeszcze jeden (jeden z tych obok), potem jeszcze jeden. Na sam koniec czym prędzej znikaj z magazynu - wszelkie towary Vasqueza poszły z dymem, a Ty możesz sobie pogratulować udanej misji.

BUS CRUSH

Oh, wreszcie w Rio... Okazało się, że to tu właśnie uciekł Vasquez, czas zatem stopić mu tyłek. Pierwsze zadanie: od razu spore kłopoty - wsiądź w samochód i dojedź do miejsca widocznego na mapie (zero kłopotów z policją, ilczy się tylko czas). To wysiądź i zabierz stojący bezpiecznie autobus, po czym ruszaj w kierunku nowego celu na mapie. Powiem Ci tylko, że atrakcji z dolecisem jest po stokroć. Jako że czeka drogi trzeba pokonać pod prąd, w dodatku gęsiego, górzystym, krętymi i wąskimi ulicżkami. Jedź wyjątkowo ostrożnie i spokojnie, kontrolując cały czas wskaźnik DAMAGE. Po dojechaniu po miejsca trzeba rozwalić płot samochodem Vasqueza. W jaki sposób, mówić chyba nie muszę... Gorzej to autobus jest w coraz gorszym stanie, a to trzeba odstawić go jeszcze do garażu. Jedź tą samą drogą, którą przyjechałeś teraz, po szczęście, w "normalnym" kierunku i wrażaj na gliniarzy - stukają za wściekłością. Jeśli szczęśliwie dotrzesz po miejsce, pozostaje tylko wprowadzić autobus do garażu.

STEAL THE COP CAR

Oświnym zadaniem jest skradzenie policyjnej gabloty. Problemy? Hmmm, całe mnóstwo - mocno pada, a co za tym idzie - łatwo wpaść w niekontrolowany poślizg. Nic to jednak, jedź pod komendę policji i zatrzymaj furę w oznaczonym miejscu. Wysiądź, otwórz drzwi i wejdź do środka. Z policyjnego parkingu zabierz samochód i czym prędzej podążaj w kierunku widocznym na mapce. Po drodze czeka Cię ostra przeprawa z gliniarzami (cokolwiek czasu jest dość duża i z bezpiecznym dojechaniem do garażu nie powinieneś mieć większych kłopotów.

CAINE'S CASH

Oki doki - wyjedź z garażu i zablokuj przed skrzyżowaniem nadjeżdżającą tłoczynę (najlepiej czołowo zajedź jej drogę i zatrzymuj wóz). Teraz wsiądź do Kawzyny i zajedź na teren, sam przyznasz że ołezie). Jasne?! Nie zabowisz jednak to długo (cóż, interesy i kasa przede wszystkim), bo po chwili trzeba wracać z powrotem do garażu (niemal to samo trasa).

SAVE JONES

Jones ozarkił dodatkowych kłopotów (jasky kyio ich mało...), teraz trzeba go ratować. Za zadanie masz dogonić i zatrzymać ociekającego, zielonego jednego. Nie jest to proste, bo wóz ten jest wyjątkowo wytrzymały i spora się nabrudzisz zanim wskaźnik DAMAGE sięgnie końca. Ale jest kamy duża prostecz (wymagający jednak sporej precyzji) oraz - na to dużo mówić - szczęścia! Jasne wydaje wyłrzeć, że przy plaży, starał się kierować tak, by razem z uciekającym przeciwnikiem wjechać do wody. Warunek jest jeden - ma musi wpaść tam pierwszy, ewentualnie musisz mieć samochód w znacznie lepszej kondycji. Jako że po wpadnięciu do wody stopień zniszczenia rośnie lawinowo. I choć rozwalą się oba auta, to gra i tak zaliczy Tobie misję jako zaliczoną.

BOAT JUMP

Naprawdę fajna misja - najpierw musisz podjechać pod portowe doki, tam z kotwi wjechać po prom. Następnie wyjdź z samochodu i zabierz pierwszy z trzech ładunków wybuchowych. Teraz drugi i trzeci. Szybko wsiądź z powrotem do furgi i odjedź możliwie najdalej od miejsca eksplozji (ale wyskakuj z promu!) Wprawdzie auto zostanie zniszczone (jak i większość znaczy na promie), nie zadanie wykonane.

JONES IN TROUBLE

No nie, znowu! Już drugi raz przychodzi ratować tyłek Jonesowi! A w tym celu pokaźnie trzeba ogromny kawał miasta, w dodatku czasu na nieprawdopodobnie wręcz mało. Na mapie obierz sobie najkrótszą drogę i... próbuj, nic innego zrobić się nie da. Kiedy będziesz po miejscu, wysiądź z wozu i wejdź po trzem pasażi.

CHASE THE GUN MAN

Dowcipny nie wiem co za miotek z REFLECTIONS jest za to odpowiedzialny, ale poziom trudności tej misji to przegięcia pały, w pełnym tego słowa znaczeniu. Próbować rozwinąć samochód z pościgu, który pozostali Jonesa, trudno nie ma sensu, wszak jest niezwykle wytrzymały, a i czasu zbyt mało (gdyby Ci się udało skołczyć misję w ten sposób, masz o mało duży browar - mało udało się to tylko jeden, jedyny raz). Pozostaj się raczej zrzucić przeciwnika na skarpy prosto do wody, jako że szansa takie od czasu do czasu na trasie będą. Ale, jeśli już będziesz starał się zaliczyć wóz przeciwnika, to najlepszym sposobem jest taki wyrzerzedzenie go, a następnie, kiedy jest za Tobą, gwałtowne przyciśnięcie hamulca, tak by włochał Ci w "tyłek".

LENNY ESCAPING

Lenny próbuje się zwyć, jednak zanim się nim zajmiesz, zgodnie z rozkazami Caina musisz skonstruować pozitki i w tym celu podjechać do Joricho. Zadanie to jest stosunkowo proste, na miejscu przesiądź się do jego wozu i teraz czym prędzej na drugi koniec miasta, prosto po lądowisko helikopterów.

LENNY GETS CAUGHT

Kiedyś helikopter samochodem, w dodatku w samym centrum miasta? Nie?! No to najwyższa pora. Misja to sprowadza się jedynie do podążania śladem owego helikoptera, do momentu aż ostatecznie się rozbije (w końcu został wczesniej trafiony i niedaleko go jeszcze da dymi). Tylko właśnie w tym jest cały problem, by dojechać odpowiednio szybko do miejsca "katastrofy", bo gdzie lubi od przodu. Osobiście po prostu nauczyłem się trasy helikoptera po pamięci i pędziłem - nie bacząc na nic - zaawansem jak najszybciej, po już zalecam zrobić. A później już tylko napisy końcowe i... zapowiedź DRIVER 3, bo tak łaczej interpretować słowa: "Tanner and Jones return 2002"?

POZOSTAŁE TRYBY ROZGRYWKI

TAKE A RIDE

Możesz tutaj swobodnie, bez żadnych przeszkód pojeździć ora wszystkich dostępnych w grze miastach (mam, wszystkich dopiero po skończeniu trybu podstawowego, a więc UNDERCOVER), tak w dzień, jak i w nocy. Bardzo dobra rzecz, warto zapoznać się z poszczególnymi miastami każdego z miast, gdyż się to później, podczas wykonywania poszczególnych misji, o czym zapewniam.

DRIVING GAMES

Podobnie jak w pierwszej części, tak i tu umieszczono sześć mini gier, dostępnych także w trybie Multiplayer i będących prawdziwie miłym urozmaiceniem. Oto ich ogólna charakterystyka:

CLOCK CHASE

Niekryzy się tu niczwykle ważnej umiejętności - pościgu za podanym oraz niszczenia jego wozu w odpowiedzio szybkim tempie. To naprawdę podziarowana sprawa, bez której grać w DRIVERa 2 nie sposób.

CLOCK GATEWAY

Za zadanie masz zgubić gliniarzy, co można uczynić w dwojaki sposób - albo odjechać po odpowiednią odległość, albo też (w przypadku wytrzymalego wozu) zwyczajnie ich rozwalić.

GATE RACING

Fajna rzecz - na trasie gdzieniegdzie są słupki, między którymi musisz przejeżdżać. W sumie jest tak ale o za poprawne przejechanie przez każdą z "bramek" dostajesz dodatkowy czas.

TROUBLESHOOTER

Na drodze rozmieszczone zostały słupki (tutaj już jest ich nie) które kolejno trzeba rozjechać, zyskując tym samym bonusowy czas.

CHECKPOINT

Typowa zabawa znana z wielu wyścigów - musisz meldować się w coraz to kolejnych punktach kontrolnych rozmieszczonych po trasie, a ogranicza Cię to tylko i wyłącznie czas.

SURVIVAL

Dobrze znany z pierwszej części tryb, polegający na ucieczce przed policją i utrzymaniu się przy "życiu" przez jak najdłuższy czas.

BONUSES

Po ukończeniu trybu UNDERCOVER zajrzyj w menu główne do opcji oznaczonej jako GAMEPLAY. Jest tutaj coś, na zwie się SECRET i zawiera cztery pozycje. Owie pierwsze, a więc MOUNTAIN PASS oraz RACE TRACK, to w pełni prywatne, nowe trasy! Pierwsza polega na przejechaniu trzech okrążeń (na czas oczywi) po bardzo krętym, górzystym i krytym terenie, druga z kolei to nic innego, jak tor przeszkód, nie przygotowywany z myślą nie o samochodach, tylko o konkach! Rewelacja, zwłaszcza w Multiplayerze. Z kolei pozostałe dwie opcje - Invincibility i Immunity - pozwalają już Twojemu osobistemu przeżeństwu. Powiem tylko tyle, że teraz nikt Ci nie podskoczy...

SHIVA

KĄCIK SZPERACZA

WŁAM 10

CHRONO CROSS

Zwycięstwo w ruletce: zakręć ruletą i wciśnij pauzę, teraz włączając i wyłączając pauzę ustaw wskazówkę pomiędzy SOUTH a WEST wtedy przyrzymaj "X" i puść pauzę. Nagrody to : Bone, Iron, Decadorite i Rainbow Shell.

Dragon's Glory: udaj się do TERAMNY z VIPEDEIA w okładzie i zagadaj burmankę, porwali Ci wejść na zapiecze. Podejdź do tolany i zdejmij flagę. Dostaniesz ostatnią (ochatkę i Dragon's Glory (atak+3, hit+3%, magia+2). Najlepsze jest to, że jeżeli wyjdziesz z pomieszczenia i wejdziesz ponownie w tym samym miejscu, znajdziesz to samo. Tak do znudzenia.

Jurek Jaszczyk, Trzebnica (1 p.)

COLIN MCRAE RALLY 2

Najłatwiejsze do pięknego pomiaru czasu na SS1 w Anglii, ale startując w lewo, tylko jadąc na wprost wypadnie z trasy i dojedź do brzegu rzeki, przez którą przebiega most. Postaraj się wpaść do wody jak najbliżej mostu (o najlepiej bezpośrednio pod niego). Po chwili 0 straci zgubnie, po momencie pokaszesz się grafika i nagle zostaniesz przeniesiony na most zyskując kilkanaście sekund.

Jakub (1 p.)

GUARDIAN'S CRUSADE

Gdy zdobędziesz umiejętność "Body Fly", możesz dostać się do miejsc z super przeciwnikami. Najlepiej używać tam "Generality", aby dostać maksymalny bonus (Hab expa. Tutaj ich można poznać po ciemnej farbie. Oto przykład dwóch takich miejsc:

1. Naprzeciwko "Castle Ryan" jest jezioro, a na nim wyspa, na którą nie wpłyniesz rabakiem.
2. Na północ od "Trishna" występuje takie miejsce oznaczone górami.

Łukasz "THOR" Zakrzewski, Kołobrzeg (1 p.)

GT PRO '98

Po wykonaniu tego triku powinna pojawić się duża szczęka i dobroje reflekus. Jest ogólnie wiadome, jeśli chcesz się wtajemniczyć w swoim (swoimi) pole karnym przeciwnika, to sędzia odgwizdzie "jedenastkę". Jeśli jednak w momencie tego lot już po tym wciśniesz START i wejdziesz do ustawienia formacji, zauważysz, że Twoja drużyna wykonuje karnego! Po wybarze strzelca okazo się obrus lol! Jak podczas rzutu karnego, ale kiedy uderzysz piłkę - poleci ona w stronę środka boiska! Dzięki w grze przeciwko komputerowi.

Dawid "Dawy" Radzimski (1 p.)

KALISTA

Podstawą do zwycięstwa jest jedno zasada: Stwarki typu Dell są bardzo dobre na stwarki typu Shadow, dobre na Doll, ale bardzo słabe na Commoo. Natomiast stwarki typu Commoo są bardzo dobre na Doll (stwarki), dobre na Commoo, ale bardzo słabe na Shadow Shadow - bardzo dobre na Commoo dobre na Shadow, nie bardzo słabe na Doll.

Aby zdobyć wszystkie czary, nie wystarczy ukończyć Bilow i otwierać skrzyń. Niektóre czary są ukryte w kwaczach i isoych drowolonych rzeczach. Należy dosp rzecz po prostu rozwalić jakimś czarem typu Flame, Fire czy Thunder). Drugie Tora, w połowie a nazwie "The Original", zakil jak najwięcej przeciwników, ale ale wytwarzając Phantomów. Po kilkuset zostaniesz okilalo wynagrodzony

Michał "stalinator" Wiśniew, Wrocław (1 p.)

LEGEND OF MANA

1. Ukończ następujące questy: The Lost Princess, The Flame Of Hope, Drowned Dreams, The Looking-Glass Tower, The Lucky Clover, Cosmo, Two Pearls, Alexandrite, Fluorite i Tear Drop Crystal. Teraz musisz pójrzeć się po Goo - aż nastraisz na "Dzień Bolmeandra" (na mapie miasta pojawi się mały napis). Teraz musisz udać się do karu w Domicile. Przy barze będzie stał mały, czarny ludzić z jednym okiem - to Shadow Zero. Zagadaj do niego, a będziesz mógł zagrać w mini gierkę.
2. Podczas stawiania nowych lokacji, spróbuj ustawić je wokół swojego domu (tak aby mapa świata była zantawiona lokalizami; potrzebujesz 9 artefaktów). Teraz na mapie świata wyzwyczaj "L1" przez 0 sekund. Gdy wrócisz do mamo starszego gry wybierz nowo opcje "Land Dopper", aby zagrać w mini gierkę.
3. W gro możesz zmieniać nazwy przedmiotów. Wejdź do menu, wybierz przedmiot, któremu chcesz zmienić nazwę (np. miecz) i naklerej kursor na jego nazwę - naciśnij "X", a pojawi się menu, w którym możesz wpisać wszystko:).
4. Masz ochotę zmierzyć się z postacią Twojego kumpla? Udaj się do Goo, następnie wejdź do wielkiego budynku, tam ciepło przed siebie, a później w dół - do piwnicy. Tam czeka na Ciebie znany od początku "człowiek cebula". Umożliwi Ci on walkę z NCP-em (jeśli takiego przyprowadziłeś ze sobą) (ak walkę z postacią kolesia (teraz dopiero będzie jazda!!!)
0. Na zadnim planszach w tej grze nie można oszukać. Jest jednak sposób na zdobycie sporej ilości Lucre (kasy):... Jeśli natrafisz na przeciwnika, który wygląda jak skrzynia - bądźcie bogaty. Jeśli po zniszczysz, to pozostawionej przez niego przedmioty możesz sprzedać za dużą sumę. Są to Sun i Moon Crystal za 750 L i Blow Crystal za 1000 L. Dwa skrzynie znajdują się w rejonach walk w "33 Assassins" i "Gate Brutes". W "Bone Fortress" znajdziesz Old Dragona, który zostawia czasami Dragon Steak wart 1000 (miejsc jest chyba dobre na wyszkolenie agresywnego zwierzaka... chyba), a czasem Dragon Breath warty 300, ale niezbędny do wykucia potężnej broni.
0. Aby uzyskać dosyć dobry miecz jednoręczny, o mocy 245, musisz się mocno wysilić, bo zdobycia potrzebnych przedmiotów zajmie Ci trochę czasu... Potrzebne będą:
-metal Orihalcon (wystarczy jeden)
-5 Bottles of Dragon Blood
-5 Gold Coins od każdego Elemental Spirit
-5 Bottles of Dragon Blood
-0 Bottles of Holy Water
-1 Vial of Dragon Breath
Wykuj najlepszy miecz jednoręczny z Orihalcona, powstanie dzięki temu "Holy-Sword" o mocy 75. Teraz zajmiemy się "dopakowywaniem Broni" (he, he:) Wrzuć do miasta wszystkie Elemental Spirits Gold Coins w podanej kolejności (zachowanie kolejności jest bardzo ważne!!). U. Shade, Salamander, Jinn, Dryad, Wisp, Aura, Gnome i Undine - teraz masz już stałe 140. W tym momencie możesz się pożawić we wcinkanie (zw. Plunge Attacks do swojego miecza, ale najlepiej zrób Bone'a. Już możesz dodawać do broni 5 butelek Dragon Blood, ale wystarczy że pojawią się trzy karty z "God of War". Tak samo postąp z "Holy Water" dopóki ale pojawia się trzy karty z "Cleria" (na pewno zauważysz, że po pierwszej "Holy Water" moc miecza opadła, a czym wspominał Star z kartą "Pixie" w PE #37; ale przejmuj się tym - no się ale nie!). Po trzeciej karcie moc podskoczy do około 225, następnie dodaj jeden Vail of Dragon Breath - i masz moc około 245. Teraz spróbuj z dwuręcznym toporem, a moc będzie wynosiła grubo ponad 300. Oczywiście można stworzyć oręż znacznie potężniejszą, nie opisałem jego wykonania zajęłoby ładnych parę stron...

!!!Autor Nieznany

PUBLISHER

W menu głównym wybierz "Training", następnie "Item Collection", a potem "Item Hunt". Teraz musisz w ciągu mniej niż 1 min. zebrać wszystkie żółte jaja z "górnego poziomu", tzn. wszystkie oprócz tych "pod kratą". Gdy Ci zrobisz, otworzy się krata. Wskocz do niej i (lecąc) do wyrzucającego znaku zapytania. Przejdź przez niego, a znajdziesz się w dziwnym pomieszczeniu. Przy okazji zgarniesz dodatkowy strój.

UWAGA: Po upływie 1 min. od momentu stania znak zapytania znika i pojawia się ściana. Jeśli masz problem ze zlokalizowaniem znaku zapytania - gdy zaczniesz się trenieg, nie ruszaj się i spójrz w dół. Na tym samym treningu do się wykręcić czas w granicach ok. 0 sekund. Należy tylko szybko wystrzelać całą pajęczynę jaką posiadasz (^góra + trójkat").

Piotr Furmanczyk (1 p.)

STARCRAFT

W misji w COMMAND, na mapie (obym z zadań jest wyeliminowanie dowódcy rozmawiającego z żołnierzem. Szuka w opisie do tej gry podał sposób wyeliminowania po poprzez rzucenie granatu oszywego. Ale jest jeszcze lepszy, a na pewno efektowniejszy sposób. Otóż należy przejść na krawędzi mapy (zwiększ na nim) na wysokość rozmawiających. Teraz trzeba ustawić się w linii prostej z dowódcą i żołnierzem, wyciągnąć karabin snajperski i strzelić w łyt głowy pierwszego z nich. Pocisk przejdzie aż wyleć przez (następnie pierwszego i zdejmie także drugiego! Zabójcza to wygląda - dwóch gostków ginie od jednego strzału !) poodaje jednoczesnie!

Grzegorz "Wiz" Wróblewski, Lublin (1 p.)

TWISTED METAL 4

Jak już skończy Ci się wszystkie bronie i będziesz miał pusty lewarzarz, to użyj Rear Attack (^lewo, lewo, prawo, dół^), a wtedy wystrzelisz bred celnikiu użytą (najlepiej zostawić na tę okazję specjalą, a potem cały czas walić Rear Attackiem).

Sakaritan (1 p.)

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

FRIENDSHIP: wamoj przeciwnika kilka razy (nie możesz go zabić), a potem miecz po ok. 2 razy - nad jego głową pojawi się serduszko, a kolet będzie Twoje żywo imczo, ponadto zacznie nawalać kulyck szczymierzeńców...

BANG OF LIGHT: aby zdobyć ten rzadki przedmiot, wygraj z bloatmorem w THE BEEP i nie wciskaj żadnego przycisku (aż w pierwszej grubo powinieneś dostać pełną kolekcjonera.

Jurek Jaszczyk, Trzebnica (1 p.)

Zwykle po pokonaniu bossa następuje losowanie dodatkowych punktów doglądających się do parametrów postaci. Na początku losowania pojawia się z boku napis "Press B" ("hełka" - jakby ktoś nie wiedział), który odbija się od "podłogi". Gdy po raz czwarty będzie w górze, należy wcisnąć "hełka" - to najlepszy i najużyteczny pomnik na wylosowanie HP +0. Ważne też grubowość (nowych kombinacji i wodno wiosenne czasu ostatnio parametry naszej postaci.

Łukasz "THOR" Zakrzewski, Kołobrzeg (1 p.)

Sposób na zdobycie miecza Excalibur: W Iron Maiden 82 z małą ilością HP (ok.190) odajemy się do pomieszczenia prowadzącego do Iron Maiden 83 (tam, gdzie normalnie są Ogre i Ogre Lord). A tam czeka na nas czerwono zbroja z Excaliburem w łapach. Jeżeli po jej zabicie nie dostaniemy miecza, to wchodzimy przez drzwi do Iron Maiden 83, a następnie wracamy, znów przechodząc przez te drzwi. Czerwona zbroja będzie tam ponownie stać (warunek: mała ilość HP). Powtarzamy tę czynność do momentu, aż zdobędziemy Excalibur, a z jego użyciem do zabicia ostatniego bossa nie potrzeba żadnych szarów wzmacniających.

Godalkowe kroolo

W Iron Maiden 82 warto zdobyć od żywych zbroi jednoręczne miecze o zasięgu 5 i sile podobnej do najmocniejszych dwuręcznych mieczy (ich atrzas nazywa się Rhomphaia. Oczywiście żeby spotkać żywe zbroje należy zastosować trik z małą ilością HP.

Sposób na zwiększenie prawdopodobieństwa zapisania pożądanego przez wroga oręża. Wydaje mi się, że jeśli w momencie, gdy przeciwnik ginie na ziemi będziemy oswiskać szybko Dziwisz "X", to zwiększa się prawdopodobieństwo zostawienia po nim szwipsa. Nie jestem tego w 100% pewna, ale wydaje mi się, że stosując tę metodę przynajmniej częściej zostawiali swoje rzeczy.

Łukasz Bielitski "Biały" Wołomin (1 p.)

Łukasz "THOR" Zakrzewski, Kołobrzeg

Łukasz Bielitski "Biały", Wołomin (jak chcesz Memorkę to daj znać, bo "ni mom" Twoge adresu)

Jurek Jaszczyk, Trzebnica

oraz

Michał "pLaYmOn" Wiśniew Wrocław (za skompletowanie 10-ciu punktów w rankingu)



Z niewyjaśnionych przyczyn przez ostatnie półtora miesiąca był (jest) jeden "mail", który zrodził się podczas, iż część takowe nadesłanych przez Was zagrała w ... Niektórym zwrócił się do wszystkich zainteresowanych, którym to odkryte nie pojawiły się w dwóch ostatnich numerach o ponowne opisanie i podesłanie swych wiad. [sj]

szperacz@orange9.neipol.pl

RANKING SZPERACZY

1	Michał "pLaYmOn" Wiśniew Wrocław	10 p.
2.	Adam "Shadow" Bilicz, Gubin	7 p.
	Adam "Algor" Konecki Szczecin	7 p.
3	Mateusz Bembenek, Warszawa	0 p.
4	Sławomir Gałka, Kluczbork	0 p.
	Kinju, Stargard Szczeciński	0 p.
	Michał "Stachu" Staszewski, Tarnów	0 p.
	Marek Wilczewski, Gdańsk-Oliwa	0 p.
0.	Łukasz Domeracki, Szczecin	4 p.
	Michał Piotrak, Lidzbark Warm	4 p.
	Kamil Pośpiewczyk, Kalisz	4 p.
	Arek Walancik, Kamień Pomorski	4 p.
	Sławomir Wolitski, Kościan	4 p.

Reszta osób po 3 punkty lub mniej.

KĄCIK SPORTOWY

SEZON 9



Aloha! Cóż mogę powiedzieć - tak daliście popalić alienowi, że ten nie miał wyjścia i odtąd, wzorem pozostałych "Kącików...", zasypywał Was będą ale jedną, ale dwoma, w dodatku całkowicie pełnymi, stronami głupot. Hal, co Wy po to - dacie radę:)? A mówiąc poważnie, cieszę się niezmiernie że tak bardzo przypadłe Wam do gustu aktualna forma "Kącika...", czemu dodatnie wyraz w licznych telefonach i korespondencji. Mam też nadzieję, iż aktywność owa ale zmaleje, a za swoją strony obiecuję mogę teraz znacznie więcej newsów, rekordów, omówień gier, konkursów... Po prostu więcej wszystkiego=).

W bieżącym wydaniu "Kącika..." spora miejsca postanowiłem poświęcić "pseudwójkowej" wersji FIFA 2001 - gry, która jako pierwsza z serii naprawdę przyciągnęła mnie na długą chwilę do konsoli. Zresztą szczegóły moje gdzieś niżej. Za względu na dużo zainteresowanie Czytelników, wprowadziłem też rekordy z SYDNEY 2000, przez co od teraz możecie chwalić się swoimi osiągnięciami nie tylko w olimpiadce KONAMI, ale i EIDOSu. Co jeszcze? Pobieżnie przedstawiam nową odsłonę NHL 2001 na Szaraka, a także - jako ciekawostkę - typowo japońską produkcję, która niedawno wpadła mi w łapki, a traktującą o tenisie w wydaniu... stołowym!

No koniec - sprawy oficjalne. Wszyscy, którzy do tej pory nie otrzymali wygranych Memorek, muszą uzbroić się w cierpliwość. Tym razem to nie poczta nawaliła (w końcu też można mieć się za mazak:), tylko ktoś podpisana persona. Ze względu na totalny brak czasu (praca/studia/laska/imprezy:) wysyłka trochę się opóźniła, jednak w chwili gdy to czytasz wszystko powinno być już jak należy. Jednocześnie informuję, że od tego momentu wszelkie sprawy tego typu będą realizowane bez opóźnień. Druga rzecz, to kwestia odsyłania kaset. Ludziska! Nie wystarczy zaznaczyć w liście: "proszę o zwrot kasety", bo przy takiej ilości korespondencji, jaką targa kochana Pani Listonosz, poszedłbym z torbami. Przypominam - w środku musi być ZAADRESOWANA koperta z nakleionymi znaczkami. No, na dziś to tyle, czekam na kolejne propozycje do "Kącika...".

Kontakt: shiva@gmx08.neipoL.pL, 0600 133-003, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy".

REKORDY - ISS PRO EVOLUTION

Hah, moje proroctwa okazały się nad wyraz słuszne i na kolejnego rekordzistę nie trzeba było czekać zbyt długo. Najpierw otrzymałem telefon z wynikiem 155:0, po czym dotarła przesyłka od Grzesia Tarasiewicza z Lipinek łużyckich, który nadesłał dwa mecze(!) zakończone rezultatami: 157:0 i - po jest nowym, aktualnym rekordem - 163:0 (82:0). Grzesiek pierwotnie reprezentacja Holandii przeciwko Irlandczykom, więc sztuce bramek zdobywając po szybkim rozegraniu (dwa, trzy podania i strzał). A2 się boję myśleć, po będzie za miesiąc, wszak granica dwusta bramek coraz bliżej...

PLEBISCYT - ISS PRO EVOLUTION

Wiele osób pyta, jak długo trwać będzie ISS-owy plebiscyt. Powiem Wam szczerze, że myślałem nad tym, by już zakończyć po głosowaniu, trzecim notowaniem, jednak ze względu na nie malejące zainteresowanie troszeczkę go przedłużymy. Od tego numeru wprowadzam też (a to prostiteli) ilość punktów, jakie zgromadził dany zawodnik, po dać Wam pełniejszy obraz sytuacji po poszczególnych formacjach. Jednocześnie informuję, że to przecież Wy, nadsyłając swoją konkretne propozycje, tworzycie postawę zestawienia, więc listy typu: "dlaczego w składzie nie ma Raula" pozostają l... pozostaną bez odpowiedzi:). Zgodnie z obietnicą rozlosowałem wśród wszystkich głosujących Memorkę, a szczęściwcem w tym miesiącu okazał się Bartek "Neo" Kaczmarczyk z Bielska-Białej. Ha koniec najlepsza jedenastki - w dalszym ciągu prowadzi Argentyna (200 punktów), drugie miejsce okupuje Francja (68 pkt.), a trzecie Nigeria (63 pkt.). A teraz spójrzcie na aktualną tabelkę - jest kilka zmian.

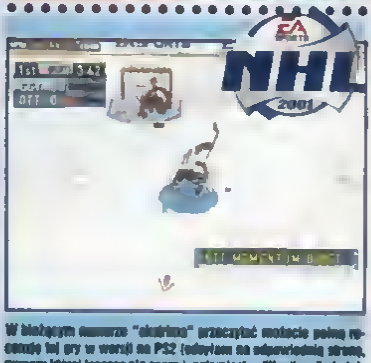
Bramkarze		Pomoc	
1. Chilavert	164 pkt.	1. Rivaldo	240 pkt.
2. Barthez	124 pkt.	2. Beckham	147 pkt.
3. Campos	79 pkt.	3. Davids	83 pkt.
Obrona		**Atak**	
1. R. Carlos	266 pkt.	1. Batistuta	147 pkt.
2. Blanc	161 pkt.	2. Ronaldo	141 pkt.
2. Thuram	98 pkt.	3. Suwczenko	130 pkt.



Uhhh, EA zaliczyło od zeszłego tygo, po którym to dziś nie mogę wrócić do równowagi. Po bardzo przeciętnej, japońskiej wersji FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP (rec. PSX #35-38) nikt chyba nie spodziewał się niczego lepszego w przypadku tej amerykańskiego odpowiednika w postaci FIFA 2001. Tymczasem po odpaleniu tajtla, zbiłem się "mleko". Pierwsze, co rzuca się w oczy, to rewelacyjnie dopracowana szata graficzna oraz sprawnie działający engine - wszystko, nie deprawujące w FSWC szczypiorka animacji zostały zachowane. Przemiła jest po prostu znakomity wręcz idealny, przez co z pełnym wyczuciem można teraz rozgrywać poszczególne akcje. Potwierdza to tylko znakomicie moje słowa z ranki FSWC, gdzie nadmiernie z podjęciem związanym z wydaniem tej gry w Japonii (EA chciało zdążyć przed międzynarodowymi eurogy w Belgii i Holandii), przez co nie było czasu na dopracowanie poszczególnych elementów. Ale nie tylko szata graficzna i engine zostały znacząco podrasowane... Drugim istotnym plusem jest potężne rozszerzenie opcji kierując na który to czterdziestym w przypadku FSWC (tylko cztery lepi). Wprowadzono ćwiek Lobi i nie wyszło! Imperia z tykającą zwłaszcza do siedziby EA, że "zapomniano" o "dżigun ho" jednak jak nie mało wszystko jest prawie dobrze - wszelkie czołowe bugi zostały zwalczone. O dlaczego "prawie"? Ano dlatego, że mecze ekstraklasy nie ma i nie pograć sobie na Orlenkowa (koks). Istotne wydaje się też być protestowanie, chyba po raz pierwszy w tak dużym stopniu, podejście EA do aktualizacji danych o poszczególnych zawodnikach i jednostkach w grze zawartych. Najprawdę mocniej zabito mi serce, kiedy w napadzie dostrzegłem Jadkowskiego i... Olkowskiego! Co więcej, w składzie są Żewłakow i Karwan i z dużą dozą prawdopodobieństwa można przyjąć to space z EA oglądał się po danych dostawcy sprzed miesiąca, a więc zaraz przed bojami naszych orłów z Białorusią i Walią. Podobna sprawa wygląda z pozostałymi drużynami. Rewelacja. Jeśli jeszcze dodam, że większość zawodników ma tak kapitalnie dobrane sylwetki oraz twarze, to bez trudu rozpoznasz nie jest przy piłce (oczywiście mowa o tych co bardziej znanych piłkarzach, nie przykładowo po odpaleniu meczyku Real - Barca natychmiast rozpoznawany jest niemal każdy obiektu!), to sam widzisz, że od strony technicznej zrobiono prawie wszystko, po tyle obecnie było można.

Obecnie zatem rzekłi, po z rozgrywki? I znów muszę powiedzieć: "Hah". Wprawdzie jeszcze bardzo daleko jej do klasyki, po więcej, zupełnie nie umywa się do tej z ISS PRO EVOLUTION, jakkolwiek w porównaniu do wszystkich pozostałych odsłon serii FIFA 2001 zdaje się być najbardziej dopracowana i najbardziej grywalna. Przede wszystkim poprawiono zachowania obrońców - grają sprytniej i nie dopuszczają nie łatwo do oraz to kolejnych, bezbrzeżnych "wolnic" w pole karne (nawet o najwyższym poziomie trudności oficer). Nie znaczy to wcale że zniknęły bokserowe wyniki, jednak w porównaniu do poprzednich części (mam to na myśli wersje PSX-owe) po prostu jest lepiej. Najwięksą bolączką pozostały tradycyjnie już strzały, które w w dalszym ciągu mało realistyczne, choć i tu próbowano coś zmienić na plus - pojawił się wyraźny wskaźnik siły strzału. Pozwala on na trochę bardziej precyzyjne celowanie, po co tego oczywiście umożliwia lepsze strzały zza linii pola karnego. Niestety brankarze dalej popisują się paradami o la szkocek gimnastyki i nie mają absolutnie nic wspólnego z rzeczywistością (bonada).

Czytasz nie łatwi i mimo wszystko zastanawiasz się pewnie, czy aby dobrze się czuję. Ale wierz mi, że wszystko na powyżej nakreśliłem odnośnie FIFY 2001 nie jest ani trochę przesadzone. Szczerze powiem, że nie spodziewałem się nie drobiazgowego dopracowania nowej odsłony FIFY na PS2, w którą po prostu grałem z prawdziwą przyjemnością, a nie z obowiązku. Jednocześnie nadmieniam, że ISS PRO EVOLUTION jest piłką, której oczywiście tytuł nie można zagrozić w najmniejszym nawet stopniu (co najwyżej różnica dwóch klas), ale fakt pozostaje faktem - do czasu ukazania się "pseudwójkowego" ISS-a od KONAMI Yakie, FIFO 2001 jest najlepszą kopaniną dostępną na tej chwili na PS2.



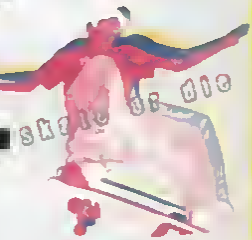
W bieżącym numerze "skrótowo" przeczytać możecie pełną recenzję tej gry w wersji na PS2 (odwiem na odpowiednią stronę, numeru której jeszcze nie znam:) autorstwa Szaraka. Ja chciałbym tylko zasygnalizować pojawienie się odpowiednika na Szaraka. I nie sztuka mnie dlaczego tylko to - po pierwsze wszystkiemu winien brak miejsca, po drugie kolejny sequel hokeja z EA po raz n-ty nie wnosi praktycznie nic nowego do serii. Czy znaczy to, że jest zły? Nie, wręcz przeciwnie, jednak jeśli jesteś już posiadaczem wcześniejszych wersji (od 99 włącznie) to odradzam zakup - szkoda kasy. W edycji 2001 nie zauważyłem jakichś istotniejszych zmian - strona techniczna na niemal identycznym poziomie i drobnych smaczków doszlifować się można tylko podczas właściwej rozgrywki. Usprawniono nieco gry bramkarzy, przyczyniło przychodzi wyłuwnąć teraz strzały zza niebieskiej linii, powrócił elementy "blokyki", która jednak w tak bloprawie, że aż szkoda o tym w ogóle mówić (naprawdę trzeba chcieć pięcia sekund, o wygrywa ten, kto więcej razy wciśnie przycisk...). Generalnie rzecz biorąc, nie bogaci, nie ale ma jeszcze w swojej kolekcji jej jednej gry tego typu od EA, NHL 2001 jest naprawdę dobrą propozycją i w takim przypadku polecam ją bez wahania. Mankamy kolejna i nie ją zakupu, więc i to kwestia wydaje się być rozwiązana. O ewentualne zastanawiam się tylko, czy na PSX-a ukażemy jeszcze NHL 2002. No, tak myślisz...?

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

W tym miesiącu nie dostałem zbyt wielu przesyłek traktujących o tej cudownej grze, co prawdę mówiąc nie specjalnie mnie jednak zdziwiło, wszak aktualnie rządzące ekipa z Katowic wyśrubowała znakomite wyniki. Co by jednak nie mówić, rekordy które do mnie dotarły były na tyle owocne, że dwóch "nowych" wskazuje od razu na naszą listę. Odezwała się też mocniej głosów, iż wynik z hrasy DOWNHILL (13,875,586 by Algor) jest zbalerowany - mógł nie, mógł mieć, wynik ten jest efektem pewnego trika, czy może raczej błędu występującego w grze. Ciekaw jestem, czy inni z Was wie, o (ale i tak dokładnie chodzi - czekam na propozycje:). Aha, napominam wszystkich (to w odpowiedzi na liczne SMS-y i maile), że część poświęcona pierwszej odsłonie TONY HAWKa nie zniknie z łamów "Kącika..." za wzglądu na pojawienie się sequela. Dopóki będzie zainteresowanie tą pozycją, dopóty będziemy ją wałkować.

Rekordy za "całość"		
WAREHOUSE	7,191,039	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
SCHOOL MIAMI	1,201,100	Marek "Duby" Drabisz, Olsztyn
SKATE CHICAGO	913,474	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
MALL NY	317,331	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
DOWNTOWN	3,816,200	Krzysztof "REX" Piowczyk, Katowice
ROSWELL	1,285,100	Krzysztof "REX" Piowczyk, Katowice
DOWNHILL	13,875,586	Adam "Algor" Konecki, Szczecin
STREETS	1,249,840	Krzysztof "REX" Piowczyk, Katowice
BURNSIDE	747,213	Krzysztof "REX" Piowczyk, Katowice

Rekord za jeden trik		
WAREHOUSE	362,100	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
SCHOOL MIAMI	363,928	Krzysztof "REX" Piowczyk, Katowice
SKATE CHICAGO	237,800	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
MALL NY	137,876	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
DOWNHILL	207,240	Krzysztof "REX" Piowczyk, Katowice
ROSWELL	200,484	Krzysztof "REX" Piowczyk, Katowice
DOWNTOWN	615,120	Krzysztof "REX" Piowczyk, Katowice
STREETS SF	1,141,200	Krzysztof "REX" Piowczyk, Katowice
BURNSIDE	202,538	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Widzę, że dopiero zaczynacie grać w drugą część TONY ego, bowiem póki co dostałem tylko jedną taśmę z wynikami. Oczywiście zamieszczam je poniżej, no mam nadzieję zmobilizuje ona do większej aktywności i nadsyłania znacznie lepszych osiągnięć (czekam!). Z innej beczki - jak na razie nie udało mi się znaleźć odpowiedzi na pojawiającą się ostatnio nad stołem pytanie, w jaki sposób mikiekować ostatniego zawodnika. Jeśli komuś się to udało - czekam na sygnał.

Rekordy za "całość"		
THE HANGAR	1,275,773	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice
SCHOOL II	340,300	Carged, Kraków
MARSEILLE	677,534	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice
NY CITY	501,255	Shiva
VENICE BEACH	905,791	Shiva
SKATESTREET	879,599	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice
PHILADELPHIA	1,040,107	Shiva
THE GULLRING	1,090,021	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice

Rekord za jeden trik		
THE HANGAR	388,250	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice
SCHOOL II	227,998	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice
MARSEILLE	206,303	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice
NY CITY	232,494	Shiva
VENICE BEACH	286,762	Shiva
SKATESTREET	190,085	Shiva
PHILADELPHIA	332,370	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice



Oto kolejna, trzecia już część fantastycznych powiedzonek i wisiołków, do jakich dochodzą nasi komentatorzy podczas niejednej relacji. Przy okazji się Ramx dla Jakuba "Kubla" Grudzińskiego za podesłane materiały. Jeśli ktoś ma więcej podobnych "kwiatków" - walcie na maila albo adres redakcji.

PIŁKA NOŻNA:

- Nabrelli ci kibice. Kibice? Bandyci i kulipani, bo tak nazwać trzeba tych dżentelmenów.
- Realizator skupia się na charakterystycznych krzywych udach Brazylijczyka.
- Nie widać go przez kilkanaście minut, nawet gdy jest na boisku.
- Ihraido strzela samo szczury do bramki przeciwnika.
- Beckham gra ostatnio słabo, niektórzy twierdzą, że za sprawą Victorii (...)
- Piękna wrzutka po ziemi na głowę.
- Strzelał po ziemi w okienko (...)
- Nie mają szans na wyrównanie, a tym bardziej na doprowadzenie do remisu.
- Real skupia się bardziej na lidze niż na meczach ligowych.
- Ta taktyka dała im skuteczny skutek.
- Do końca meczu zostało minuta i 90 sekund.
- Trener Bosków bezradnie rozkłada ręce zakrywając twarz.
- Wyrównanie wprowadza szansa.
- Pomimo takich umiejętności można spokojnie powiedzieć się w czołe.
- Wynik jest sensacją, żeby nie powiedzieć dużą niespodzianką.
- Wynik meczu mógłby być znacznie różny.
- Była to najsłabsza pierwsza połowa w tym meczu.
- Spotkanie wykazuje ludzką postawę: pozwalając zawodnikom na piciu.
- Adams z odniechem na twarzy próbował wepchnąć bramkarza do bramki.
- Golonderzy mimo prowadzenia są faworytami.
- Jak panstwo widzą, nie nie widać w tej mgle.
- Borgkamp... Borgkamp!!! Gdzie jest Borgkamp?!

Z SYDNEY 2000:

- Do tej pory nasi wioślarze zdobyli 11 medali olimpijskich: 8 srebrnych, 3 brązowych i dwa srebrne, razem 11.
- Nie zawsze zajmuje się pierwsze miejsce, nie dobry i złoty medal (...)

O CO CHODZI JAKBY?

Baseball to sport mało w Polsce popularny (Shi: raczej w ogóle). Gier o tym sporcie traktujących jest jednak wiele, toteż postanowiłem przybliżyć Wam mocno zasady tej dyscypliny, zapoczątkowując tym samym cykl rzadko bardzo egzotycznych dyscyplin.

W meczu baseball'owym biorą naprzemiennie udział dwie drużyny po dziewięciu graczy. Toczą spotkanie składające się z 9 rund. Runda z kolei dzieli się na fazę ataku i fazę obrony, które zaliczają każdorazowo obie zespoły. Punkty można zdobyć tylko w fazie ataku.

Gracz drużyny atakującej (pałkarz) stoi na bazie domowej. Zawodnik drużyny broniącej się stoi na środkowym polu rzuca piłkę w kierunku bazy domowej. W jego interesie jest, by pałkarz piłki nie odbił. Nie może jednak rzucać piłki w sposób tendencyjny - musi ona trafić w pole umowne strefy odbić (od kolan po pachy gracza odbijającego), a stojący za pałkarzem kolejny zawodnik obrony winien ją przejąć. Jeśli łapiąca piłkę spełni wszystkie te wymogi, a mimo to nie zostanie odbita, odpowiedzialny jest tzw "strike" Trzy strike'i to "out", a trzy auty oznaczają koniec tury i zmianę. Celem drużyny atakującej jest odbicie piłki w taki sposób, by pałkarz mógł dobiec do pierwszej bazy. Jeśli mu się to uda, w rolę gracza odbijającego wcieli się kolejny zawodnik drużyny atakującej. Zespół będący w obronie zdobywa punkt, gdy któryś z graczy osiągnie metę, czyli powróci do bazy domowej zaliczając po drodze kroy pośrednie bazy. Drużyna broniąca się może wyautować rywali jeszcze na dwa sposoby:

- przekazując piłkę do zawodnika stojącego na jednej z baz w momencie kiedy biegnie do niej gracz atakujący (możliwe jest dotknięcie piłki takiego dalekwanta - atakt jest ten sam).
- gdy odbita przez pałkarz piłka zostaje złapana przez biegnącego z graczy obrony z tzw. "góry" - tyn. nie zdąży on skutecznie wrócić przed złapaniem. Inwencja out odpowiedzialny jest automatycznie.

Co jednak, gdy rzucana przez miotacza piłka nie trafi w strefę odbić (co oznacza w konsekwencji że pałkarz nie ma szans na jej wyeliminowanie w polu)? Wtedy sędzia orzeka tzw. "ball". Cztery takie niecelne zagrania miotacza pozwalają pałkarzowi przesunąć się na pierwszą bazę.

Po tych poradach we wszelakie baseballe powinieneś szarpać bez wazeliny. Powodzenia! (kosa)

P.S.) Jeszcze pary gier, który "rozkułały" amerykańskiego "potenta" na konsole: serie TRIPLE PLAY (EA) , seria VR BASEBALL (Interplay), HARDBALL (Accolade), BIG HURT BASEBALL (Acclaim), BOTTOM OF THE 9TH (Konami)

POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

TRACK & FIELD 2 (2000)

Hmmm, nie wiem czy pamiętacie "groźba" zilustrowaniu dziś poświęconego INT, T&F, w każdym razie faktem jest, że zainteresowanie tą gierką w tym miesiącu było duże. Pobito zresztą prawie wszystkie rekordy, zresztą popatrzcie sami:

100m - 7,45	Kamil "Ryki" Rykaczewski, Reszel
Hammer Throw - 80,87	Karol Guzik & Maciek Złoć, Krosno
Javelin Throw - 105,86	Kamil "Ryki" Rykaczewski, Reszel
Springboard - 364,55	Karol Guzik & Maciek Złoć, Krosno
1km Trial - 56.101	Carged, Kraków
Long Jump - 11,14	Kamil "Ryki" Rykaczewski, Reszel
60m Freestyle - 10.57	Kamil "Ryki" Rykaczewski, Reszel
Horse Vault - 9.925	Michał Bała, Sosnowiec
Canoeing - 1,17,282	Carged, Kraków



W związku z pojawiającymi się co chwilę pytaniami czy zagości w naszym "Kąciku..." olimpiada SYDNEY 2000, postanowiłem wrzucić w tym numerze, tak na dobry początek, swoje osiągnięcia. Nie będą zbyt trudno do pobicia, to w sumie pewnie Was zachęcić do rozsyłania nie swoich, jak najlepszych znacznie hardrobiejszych, rekordów.

100m - 8,04	Shiva
110m p/p - 12,71	Shiva
Javelin Throw - 66,83	Shiva
Homer Throw - 99,20	Shiva
Triple Jump - 19,75	Shiva
Skeet Shooting - 19,00	Shiva
100m Freestyle - 56,10	Shiva
10m Diving - 341,50	Shiva
Kayak K1 - 159,06	Shiva

Thanks to: Carged, Scotty, Zły, Śrem, Nao, Rafał Marciniak, Krzysztof Wosik, Arczek i cała Chata

Tele SportXtreme

- Wzorem "Kącika wyczynowego", także za zainteresowanie tego typu zabawą było bardzo dużo, także i "u nas" wprowadzam konkurs o tą sodio-tele, tzn. zadaję pytanie (niekoniecznie jedno) a Wy dzwoniecie po czym wśród tych, którzy odpowiedzieli prawidłowo, rozlosowana zostanie symboliczna, nie ze pewno przydatna nagroda - śmieworka. Poziom trudności pytań będzie różny w tym numerze na zabry początek macie dwa, z czego jedno na rozgrzewkę drugie nieco bardziej bardzo ewe:
- 1. Z jakiego kraju wywodzi się większość programistów sportowego oddziału EA, tworzącego wszelakie serie FIFA, NBA LIVE, NHL itd.?
- 2. W TRACK&FIELD 2000, podczas podczas której odbiega i zaloiło go stanu w dal, co stanie pojawia się sympatyczny zwierzak. Jaki?

Na odpowiedzi (przypominam numer tel. 0606 133-003) czekam do 20 listopada włącznie.

MMORKI

W tym wieśniaku karty zamięci wędrują do Bartka Kaczmarczyka (183 - piołunowy) Grzegorza Turaowicza (185 - brunet), Wiktora Olkuskiego (Tony H.) wąz Kawiła Rybaczewskiego (TrackaField)



Cześć ludziska!!!

O nic mówiłem, że Schumi jest najlepszy! Wszyscy, którzy w niego wątpili, a co gorsza wolą np. Hakkinena czy Irvine'a gniewcie się i walnąć głową w poduszkę; ale tak, żeby sąsiadowi sufit na łeb zleciał. Koniec i kropka. Teraz mogę przystąpić do omówienia bieżącego "Kącika...". O w nim: pierwsze czary do TOCA WTC, wykręcone jak na razie samochodami dostępnymi w Championship (czekam na czary wykręcone TVR-ami, kilka zmian w GT2 i lekkie poprawienie rekordy w COLINie. Nastał czas, aby oddzielić mężczyzn od chłopców i pokazać, jak powinno się jeździć! Brawa dla Lubina!!! Sadistowe przedłużenie krótką relację z "Mirinda Cup", w której M imprezie nasz dobry znajomy - Paweł Stękowski - skasował wszystkich rywali i podzielił się z Wami ustawieniami do jego ulubionego Vipera.

No zakończenie pełnoam jeszcze "Teleextreme" z nowym pytaniem. Aha, nie zapomnijcie zaopatrzyć się w nową FORMUŁĘ 1 od "elektroników", do już od następnego numeru jedziemy z pierwszymi czasami do tej gry.

telefon domowy: (032) 208-41-42
telefon komórkowy: 0603 984-172
e-mail: gamore@go2.pl

KĄCIK WYŚCIGOWY
LAP 20





B

1. 37.021 Tomasz Więtas z Garwolina
2. 29.885 Tomasz Więtas z Garwolina
3. 26.352 Krzysiek Pałynowski z Odyni
4. 23.809 Tomasz Więtas z Garwolina
5. 21.710 Tomasz Więtas z Garwolina
6. 24.291 Tomasz Więtas z Garwolina
7. 20.309 Tomasz Więtas z Garwolina
8. 22.883 Tomasz Więtas z Garwolina
9. 23.113 Tomasz Więtas z Garwolina
10. 18.929 Jerzy Cichon z Płocka

ID

1. 25.982 Dawid Słota z Poznania
2. 17.579 Zbyszek Majewski z Zamościa
3. 24.826 Dawid Słota z Poznania
4. 23.868 Jerzy Cichon z Płocka
5. 17.710 Tomasz Więtas z Garwolina
6. 17.947 Krzysztof Piewczyk z Kalwic
7. 19.553 Tomasz Więtas z Garwolina
8. 17.000 Krzysztof Piewczyk z Kalwic
9. 23.390 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
10. 22.815 Krzysiek Pałynowski z Odyni

A

1. 18.365 Krzysiek Pałynowski z Odyni
2. 20.710 Jarosław Leśleckí z Sosnowca
3. 18.868 Zbyszek Majewski z Zamościa
4. 16.100 Tomasz Więtas z Garwolina
5. 12.222 Mieczysław Polak z Leśnej
6. 12.288 Zbyszek Majewski z Zamościa
7. 24.165 Jarosław Leśleckí z Sosnowca
8. 23.558 Jarosław Leśleckí z Sosnowca
9. 13.854 Mieczysław Polak z Leśnej
10. 13.411 Dawid Słota z Poznania

IA

1. 31.100 Tomasz Więtas z Garwolina
2. 23.466 Maciek Kodak ze Włochowy
3. 20.001 Krzysztof Piewczyk z Kalwic
4. 22.021 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
5. 24.306 Tomasz Olinski z Rzeszowa
6. 25.007 Jarosław Leśleckí z Sosnowca
7. 15.879 Maciek Kodak ze Włochowy
8. 22.197 Tomasz Więtas z Garwolina
9. 19.301 Tomasz Więtas z Garwolina
10. 17.500 Artur Celes ze Strzelc Opolskich

IC

1. 18.700 Tomasz Więtas z Garwolina
2. 16.148 Tomasz Więtas z Garwolina
3. 18.734 Tomasz Więtas z Garwolina
4. 35.001 Zbyszek Majewski z Zamościa
5. 11.230 Tomasz Więtas z Garwolina
6. 21.947 Tomasz Więtas z Garwolina
7. 14.837 Mieczysław Polak z Leśnej
8. 14.469 Marcin Lurek ze Szczecina
9. 20.868 Marcin Lurek ze Szczecina
10. 22.006 Tomasz Więtas z Garwolina

S

1. 1.00.270 Dawid Słota z Poznania
2. 1.29.023 Jerzy Cichon z Płocka
3. 1.00.410 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
4. 1.01.990 Jerzy Cichon z Płocka
5. 1.24.748 Maciek Kodak ze Włochowy
6. 1.27.544 Jerzy Cichon z Płocka
7. 1.11.609 Maciek Kodak ze Włochowy
8. 1.45.292 Paweł Stękowski z Grudziądza
9. 1.25.429 Jerzy Cichon z Płocka
10. 1.07.131 Maciek Kodak ze Włochowy

Karty pamięci w tym numerze otrzymują: **Paweł Stękowski z Grudziądza** za opis samochodu, **Aleksander Henke z Siemianowic Śląskich, Tomasz Siwiło ze Szczecina i Bartek Kałbusz z Brzegu** za Teleextreme.



1.	MELBOURNE	1.07.121	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
2.	INTERLAGOS	1.00.000	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
3.	IMOLA	1.02.402	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
4.	SILVERSTONE	1.07.100	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
5.	BARCELONA	1.00.846	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
6.	NÜRBURGRING	1.02.302	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
7.	MONACO	1.00.840	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
8.	MONTREAL	1.01.104	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
9.	MAGNY-COURS	1.00.202	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
10.	SILVERSTONE	1.00.340	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
11.	HOCKENHEIM	1.00.045	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
12.	NÜRBURGRING	0.59.120	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
13.	SPA	1.33.000	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
14.	MONZA	1.00.327	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
15.	INDIANAPOLIS	0.56.609	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
16.	SUZUKA	1.10.320	Tomasz Olinski z	Rzeszowa
17.	SEPANG	1.20.520	Tomasz Olinski z	Rzeszowa

ZAPOWIEDŹ NOWEJ F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Mam przyjemność zapowiedzieć kolejną grę do naszego "Kącika...". Jest nią F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000. Jak już zapewne przeczytaliście w recenzji, jest M kolejna Formuła 1 wydana przez EA. Tym samym czasy z poprzedniej Formuły 1 (F1 2000) przechodzą w stan spoczynku. Rekordy, tak jak poprzednie, będą z Time Trial (niestety - ścianki, brak uszkodzeń i flag dozwolonej), rekordy z tras znajdują się nie tak jak poprzednio na osobnej liście, tylko pod każdą z tras osobno. Jak Loki czegoś nie zwali przy układaniu, M pod tekstem powinno być zdjęcie za skrzynką informacyjną, gdzie znajduje się rekord trasy. No, ludziska, do roboty, czekam na wyniki!



TELEEXTREME

Pokazaliście klasę. O do w zeszłym miesiącu wysłałem, że wszyscy mają mnie w d***e, znaczy się olewają mnie i cały Teleextreme, M okazało się, że pytanie postawione z miesiąca temu było co prawda bardzo trudne, do za obowiązującego to nagrodach do GT2) wprost urywały mi się telefony, a listeczka pełniła z listami do mnie prawie co dzień. Miejcie Wiarę) dajcie kolejnemu gościu odpocząć, a co przyszłość wystarczy do mnie tylko zadzwonić i podać odpowiedź przez telefon. Przykrzyło taki też był regulamin tego konkursu (miało być jak w quiz-ie!) Co do nagród, to ostatnim, że ze względu na ogromną liczbę prawidłowych odpowiedzi, każda karta graficzna będzie rozlosowana wśród 50 osób, które poprawnie odpowiedzą na pytanie. Jako że w tym miesiącu było ponad 100 prawidłowych odpowiedzi, do podziału pozycji trzy sztuki.
No M co, jesteście zapewne ciekawi, kto otrzymał nagrodę w tym miesiącu? Komputer wylosował: Aleksandra Henke z Siemianowic Śląskich, Tomasza Siwiło ze Szczecina i Bartka Kałbusza z Brzegu (karty ganiącej już jadą). Gratulacje!!! A oto odpowiedź:
Napędem tym jest "RR", a samochody które go posiadają w GT2 to co: RUF BTR 2, Fiat 500R (Jak by nie było, Fiat 126P - powolutny "maluch" - też może poszczycić się tym napędem).

Pytanie na bieżący miesiąc:
W COLIN MCRAE RALLY 2, podczas rajdu Włoch w jednym z dziesięciu OS-ów mamy okazję przejeżdżać przez miasto, w którym znajduje się przystanek autobusowy. Naprzeciw tego przystanek znajdują się plakaty z zielonymi kubkami na śmieci. Ilość te OS i do jest tych kubłów?
Termin: **do 20 listopada 2000**

PS. Specjalna nagroda przypadnie dla tego, kto jako pierwszy zadzwoni i poda od rozkład jazdy autobusu linii numer do z owego przystanku autobusowego.

REKORD NA MAKSYMALNĄ PRĘDKOŚĆ

Oto wyniki prędkości na ten miesiąc:

1) 000,20 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
2) 020,10 Jerzy Cichoń z Płocka
3) 021,49 Damil Woźniak z Dytomia
4) 010,00 Paweł Godziński ze Świdnicy
5) 010,02 Jacek Dudelski ze Świdnicy

REKORD NA PRZYSPIESZENIE

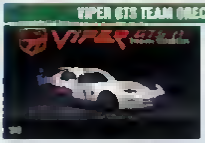
Oto wyniki na ten miesiąc:

Na 400 metrów:
1. 0.07.030 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
2. 0.07.007 Marcin Czerepski z Łopienowa
3. 0.07.070 Paweł Godziński ze Świdnicy
4. 0.07.077 Jacek Dudelski ze Świdnicy
5. 0.07.000 Damil Woźniak z Dytomia

Na 1000 metrów:
1. 0.14.107 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
2. 0.14.210 Marcin Czerepski z Łopienowa
3. 0.14.200 Damil Woźniak z Dytomia
4. 0.14.070 Jacek Dudelski ze Świdnicy
5. 0.14.432 Paweł Godziński ze Świdnicy

OPISY SAMOCHOOÓW OO CZYTELNIKÓW

VIPER GTS TEAM ORECA



Gorocowal: Pawła Stykowskiego z Grudziądza.

Viper GTS TEAM ORECA jest najlepszym spośród czterech Viperów w GT2, gdyż pierwsze najkorzystniejszy stosunek mocy do mapi. Jednocześnie jest wozem nie dla wszystkich, a to ze względu na trudności w osiągnięciu tej "zmii". Jak jeździć tym potworem na zakrętach? Jeśli jeździsz po A1 i automatyczna skrzynia biegów!, to przy wychodzeniu powinieneś "palować" gazem, nie jest coś równie dobrego i skutecznego... Jeszcze przed wejściem w zakręt, gdy zaczynasz hamować lub już hamujesz, to tylko "musisz" ręczny, o biegu nie zostanie zredukowany. Dzięki temu przy wchodzeniu nie masz problemu z poślizgiem. Nie wychodzisz wtedy na pierwszym czy drugim biegu, nie na wyższym, który spadając do prawidłowego (co do prędkości) biegu daje delikatne przyspieszenie, a nie poślizg. Jest to bardzo nowatorskie rozwiązanie i trzeba być naprawdę dobrym, żeby to stosować.

Przed samymi ustawieniami zmieńcie opony na Super Soft. Czynność to jest już jak gdyby standardem podczas ustawienia samochodów w GRAN TURISMO 2.

USTAWIENIA:
Sprieg rate 5.0 / 3.0
Ride height 70 / 90
Damper bound 3 / 4
Damper rebound 4 / 6
Camber 2.0 / 0.0
Toe -0.10 / -0.05
Stabilizer 6 / 7

OBSZYNIE BIEGÓW
Auto setup zatwierdź na 0, a następnie poprzestawiaj każdy z biegów wg poniższego schematu:

1)	4.143
2)	2.825
3)	2.041
4)	1.714
5)	1.412
6)	1.186
Final	2.500

Downforce 0.70 / 0.95

Gap wkład TCSC, który pomaga Ci zwiększyć kontrolę nad samochodem.

Initial 7
accel. 60
decel 28
Esc 1

World Touring Cars

MONZA	-1.47.807 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
OLSON-PREMIERE	-1.21.401 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
CATALUNYA	-1.52.388 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
GRANDS RAVEN	-0.47.427 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
DALTON PARK	-0.50.806 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
SMETTERTON	-1.13.544 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
BUENOS AIRES	-1.17.479 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
MEXICO CITY	-1.36.064 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
ROAD AMERICA	-2.16.063 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
DI ROSS	-1.42.410 Tomasz Gliwnis z Rzeszowa
O ARA	-1.33.300 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
ADELAIDE	-1.26.240 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
18.VERSTUVE	-1.16.067 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
BRASILIA	2.56.170 Tomasz Gliwnis z Rzeszowa
VANCOUVER	-0.54.513 Tomasz Gliwnis z Rzeszowa
LAGUNA SECA	-1.27.430 Tomasz Gliwnis z Rzeszowa
WATKINS GLEN	-1.16.300 Tomasz Gliwnis z Rzeszowa
[illegible]	-1.39.573 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
[illegible]	-0.56.706 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
MONZA	-1.50.281 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
SUZU	-1.28.546 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
SATAHUT	-1.58.241 Bartosz Ptaszkowski z Torunia
SUNDERS PARADISE	-1.44.610 Tomasz Gliwnis z Rzeszowa

RELACJA Z "MIRINDA CUP"

Ostatnio odbył się turniej GRAN TURISMO 2, pod nazwą "Mirinda Cup". Mam wielką przyjemność ogłosić, iż jego zwycięzcą został Paweł Stykowski "SIOR" z Grudziądza, który, jak pamiętacie, zdobył drugie miejsce podczas turnieju GT2 na EXTREME PARTY. Jako to utrzymują z Pawłem kontakt od początku istnienia "Kącika...", zadzwoniłem do niego z gratulacjami i pogrosiłem od o krótki wywiad na temat jego turnieju.



Na imprezę zapreszona "Nelka" (kanał na lewo)

PS: Eliminacje odbywały się w siedmiu miastach (ja brałem w nich udział w Poznaniu), z których wychodziło od dwóch osób. Zwycięzca dostawał wieżę SONY i właśnie ta czternastka (7x2) dostawała zaproszenie do hotelu w Warszawie. Finał odbywał się w hotelu Wokter X. Tam podzielili nas na dwie grupy po siedem osób. Grali(śmy "każdy z każdym" po pierwszej trasie szutrowej OPLEM TIGRA (identycznie jak w finale eliminacji). Po zdobyciu komplotu punktów (6) wszedłem do finału. W nim graliśmy z pięciostoletkiem. Dostał 3-2 na ostatnie w wyścigach. Oczywiście wszystko było na Arcade. Można powiedzieć, że jako pierwszy w Polsce wygrałem PS2 w turnieju.

Gomora: Na życzenie Pawła, daję Wam jego adres na "mejle", pod który możecie pisać do niego z zapytaniami o GT i nie tylko. Oto on: sior@go2.pl

COLIN MC RAE RALLY 2.0

FINLANDIA

1. 1.56.83 Paweł Bednarski z Lublina
2. 1.51.20 Paweł Bednarski z Lublina
3. 0.48.12 Adam Pokrzywda z Wrocławia
4. 1.50.37 Paweł Bednarski z Lublina
5. 2.10.56 Cezary Wolski z Lublina
6. 2.14.27 Szymon Kapuściel z Lubawy
7. 2.12.24 Cezary Wolski z Lublina
8. 2.15.23 Szymon Kapuściel z Lubawy
9. 2.16.00 Szymon Kapuściel z Lubawy
10. 0.54.02 Cezary Wolski z Lublina

GRECJA

1. 2.12.16 Bartosz Kaźmierski z Wrocławia
2. 0.21.72 Paweł Bednarski z Lublina
3. 1.04.54 Bartosz Kaźmierski z Wrocławia
4. 2.16.10 Paweł Bednarski z Lublina
5. 2.20.00 Paweł Bednarski z Lublina
6. 1.15.79 Bartosz Kaźmierski z Wrocławia
7. 2.12.20 Cezary Wolski z Lublina
8. 2.20.00 Cezary Wolski z Lublina
9. 2.14.27 Paweł Bednarski z Lublina
10. 2.16.93 Cezary Wolski z Lublina
11. 1.16.00 Cezary Wolski z Lublina

FRANCJA

1. 2.20.00 Paweł Bednarski z Lublina
2. 2.20.03 Paweł Bednarski z Lublina
3. 2.21.03 Paweł Bednarski z Lublina
4. 2.21.01 Paweł Bednarski z Lublina
5. 2.27.06 Zygmunt Magdziak z Lublina
6. 2.27.06 Paweł Bednarski z Lublina
7. 2.27.40 Bartosz Kaźmierski z Wrocławia
8. 1.11.79 Paweł Bednarski z Lublina
9. 1.06.12 Paweł Bednarski z Lublina
10. 2.20.00 Paweł Bednarski z Lublina

SZWECJA

1. 2.46.10 Paweł Bednarski z Lublina
2. 2.20.33 Paweł Bednarski z Lublina
3. 1.10.24 Paweł Bednarski z Lublina
4. 2.20.10 Paweł Bednarski z Lublina
5. 2.54.12 Paweł Bednarski z Lublina
6. 2.36.21 Paweł Bednarski z Lublina
7. 2.13.07 Paweł Bednarski z Lublina
8. 2.40.57 Paweł Bednarski z Lublina
9. 1.10.52 Cezary Wolski z Lublina
10. 3.05.00 Paweł Bednarski z Lublina
11. 1.20.34 Paweł Bednarski z Lublina

AUSTRALIA

1. 2.33.55 Paweł Bednarski z Lublina
2. 0.10.21 Szymon Kapuściel z Lubawy
3. 2.20.72 Szymon Kapuściel z Lubawy
4. 2.40.02 Szymon Kapuściel z Lubawy
5. 2.11.00 Szymon Kapuściel z Lubawy
6. 1.01.27 Cezary Wolski z Lublina
7. 2.53.13 Szymon Kapuściel z Lubawy
8. 2.20.20 Paweł Bednarski z Lublina
9. 2.00.36 Paweł Bednarski z Lublina
10. 1.02.00 Paweł Bednarski z Lublina

KENIA

1. 1.06.10 Paweł Bednarski z Lublina
2. 1.40.01 Cezary Wolski z Lublina
3. 0.46.10 Paweł Bednarski z Lublina
4. 1.53.15 Paweł Bednarski z Lublina
5. 2.24.10 Paweł Bednarski z Lublina
6. 1.57.00 Jacek Podnicki ze Świdnicy
7. 1.00.25 Paweł Bednarski z Lublina
8. 2.20.47 Paweł Bednarski z Lublina
9. 1.47.04 Cezary Wolski z Lublina
10. 2.16.11 Jacek Podnicki ze Świdnicy
11. 1.20.04 Paweł Bednarski z Lublina

ITALIA

1. 2.47.10 Marek Kapuściel z Lubawy
2. 2.30.00 Cezary Wolski z Lublina
3. 2.43.29 Cezary Wolski z Lublina
4. 2.43.31 Cezary Wolski z Lublina
5. 2.43.00 Cezary Wolski z Lublina
6. 1.13.00 Paweł Bednarski z Lublina
7. 2.36.00 Cezary Wolski z Lublina
8. 1.12.25 Cezary Wolski z Lublina
9. 1.00.17 Cezary Wolski z Lublina
10. 2.00.30 Paweł Bednarski z Lublina

WIELKA BRYTANIA

1. 1.52.50 Paweł Bednarski z Lublina
2. 1.23.40 Cezary Wolski z Lublina
3. 2.43.44 Paweł Bednarski z Lublina
4. 1.56.54 Paweł Bednarski z Lublina
5. 2.50.05 Paweł Bednarski z Lublina
6. 2.16.53 Paweł Bednarski z Lublina
7. 2.56.11 Paweł Bednarski z Lublina
8. 1.06.06 Cezary Wolski z Lublina
9. 2.42.04 Paweł Bednarski z Lublina
10. 2.51.34 Paweł Bednarski z Lublina
11. 1.25.00 Paweł Bednarski z Lublina

CZASY Z TRAS DO GT2

Trasy asfaltowe:

1. Takiti Road	0.40.229 Dawid Słota z Poznania
2. Midfield Raceway	0.48.296 Kamil Woźniak z Bytomia
3. High Speed Ring	0.30.872 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
4. Super Speedway	0.23.055 Kamil Woźniak z Bytomia
5. Seattle Short Course	0.30.630 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
6. Route Short Course	0.30.933 Kamil Woźniak z Bytomia
7. Red Rock Valley Speedway	0.40.107 Maciek Rodak ze Wschowy
8. Seattle Circuit	1.01.921 Kamil Woźniak z Bytomia
9. Route Circuit	0.56.984 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
10. Grindelwald	0.51.981 Tomasz Gliwnis z Rzeszowa
11. Laguna Seca Raceway	0.50.285 Maciek Rodak ze Wschowy
12. Apricot Hill Speedway	0.50.017 Dawid Słota z Poznania
13. Motor Sports Land	0.26.610 Dawid Słota z Poznania
14. Trial Mountain Circuit	0.55.706 Dawid Słota z Poznania
15. Clubman Stage Route 5	0.33.540 Maciek Rodak ze Wschowy
16. Grand Valley East Section	0.47.013 Maciek Rodak ze Wschowy
17. Grand Valley Speedway	1.22.251 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
18. Special Stage Route 6	0.50.660 Maciek Rodak ze Wschowy
19. Autumn Ring	0.55.905 Dawid Słota z Poznania
20. Test Course	0.42.610 Kamil Woźniak z Bytomia
21. Deep Forest Raceway	0.53.221 Tomasz Gliwnis z Rzeszowa
22. Route - Night	1.02.451 Dawid Słota z Poznania
23. Autumn Ring Mini	0.26.307 Dawid Słota z Poznania

Trasy szutrowe:

1. Takiti Dirt Route 3	1.06.200 Cezary Wolski z Lublina
2. Smokey Mountain South	0.47.751 Cezary Wolski z Lublina
3. Green Forest Roadway	1.04.560 Cezary Wolski z Lublina
4. Smokey Mountain North	0.50.325 Cezary Wolski z Lublina
5. Takiti Maze	1.28.967 Cezary Wolski z Lublina
6. Pikes Peak Hill Climb	1.29.126 Cezary Wolski z Lublina
7. (r) Takiti Dirt Route 3	1.07.257 Cezary Wolski z Lublina
8. (r) Smokey Mountain North	0.50.610 Cezary Wolski z Lublina
9. Pikes Peak Downhill	1.30.648 Cezary Wolski z Lublina



Hi all.

I wreszcie odbył się większy turniej - wszyscy na niego czekali. Czy spełnił oczekiwania - możecie przeczytać poniższą, obszerną królikową relację. Ehhh, a co w związku z konkursem dotyczącym Bodi Kazei - nie dojecie znowu życiem! Ktoś za to dał spory dowód umiejętności gry w T3, podparty wiedzą teoretyczną - Marcin Trzciński i Jego King, czyli dziś dominująca postać w części poświęconej TEKKENowi!

kontakt - e-mail: kali@grupa69.netpol.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kącik bijotyk"

KĄCIK BIJATYK ROUND 26

LISTY:

"[...] Jak mówią: obiecanki-cacanki. Napisałeś od w poprzednim maiku, że w numerze październikowym PSX EXTREME docz obszerne info na temat turnieju TEKKENA 3 w Trzebnicy. Nie takiego tam nie było. To na w końcu z tym turniejem (trochę w dalsze więc pewnie nie pojmę) nie dobrze o nim wiedzieć, mimo wszystko [ ]"

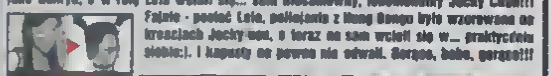
Wru, e-mail



Nie podałem kolejnych szczegółów dotyczących turnieju ponieważ dostałem informację od organizatora, że jedynej, planowany termin wymagała odpowiednich pomieszczeń pokryć się z turniejem bardziej rozreklamowanym - tym, z którego relacja znajduje się w tej odsłonie "Bajika...". Po prostu nie został zorganizowany, o nic mi nie wiadomo na temat planowanego terminu zorganizowania tego turnieju. Ale nieważne, że nie jakiś czas się odbędzie - info znajdzie się w nr 98!

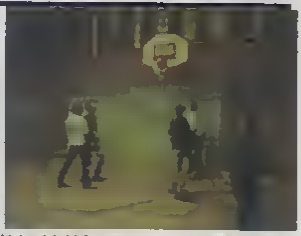
TEKKEN: THE MOVIE

YES!!! Tak, yes, yes, tak!!! Będzie film - i to już nie są plotki. Za reżyserię zabiera się Corey Yuen, człowiek, który był odpowiedzialny za ocany akcji w "X-Men" i Film przeniesie nas do rozdartej wojną Japonii, do 2058r.. Wiadomo już, że w rolach głównych wystąpią: Stephen Fung jako Nowarang, Lucheen Wang jako Jin, Kristy Young jako Ling Xiaoyu, Sammo Hung (występował w niejednym filmie z Jackiy Chan em - symplatyczny grubasek) jako Baeryu, a w rolę Lola wcieli się... sam sieczamowity, fenomenalny Jacky Chan!!! Fajnie - postać Lola, policjanta z Hong Kongu była wzorowana na kreacjach Jacky-ego, a teraz on sam wcieli się w... praktycznie siebie:). I kapusty nie powinno nie odwali. Gorgeo, baba, gorgeo!!!



TURNIEJ

W dniu 20.10.2000 r. odbył się turniej T3, zorganizowany przez redakcję Neo Plus oraz Playor-Station Plus - Pierwsze Otwarte Mistrzostwa Polski w Tekkena. Przyciągnął na rekordową Hodę Graczy - wystartowało ponad 200 osób! Co nie jednak oznacza największą porażkę. W ZIgT mała Hodę stanowiłoby przyzwoitą nie wyjazdu. Tylko 4! Cóż to za takich sytuacji. Za niskiego zawodowy, którzy dotarli do Katowic jeszcze w nocy (turniej zaczynał się o 9:00, a pociągi różnie kursują!, za pierwszą swą walkę musieli czekać aż do godziny 18:00.. Między ciekawie się wyłaniała sytuacja z przygotowanymi atrakcjami dla ludzi oczekujących na swoją kolej - paza 4 stanowiskami, na których odbywały się tylko i wyłącznie walki turniejowe, wystawiona była tylko jedna PS2 z T4T i nie pora tym (o dopchać się do niej) była nie spodob - chociby na odległość umożliwiającą obserwowanie całego ekranu! I nic pora tym... Ale od strony technicznej było naprawdę dobrze - wersja NTSC, bardzo porządne, sporej wielkości telewizory, dobra nagłośnienie głównego stanowiska, z którego leciały informacje, kto i gdzie będzie grał - nie dało się opuścić swojej walki przez głupie niedokończenie. W końcu wszystko się zaczęło - rozgrywki eliminacyjne o wyjście z grup (za dwóch wygranych walk, bone 50 pot. Guard Damage 0%!!!). Na początek - walki towarzyskie, których większa część była rozstawiona w 9 grupach. Hah - zostałem zatrudniony jako komentr, więc przyjechałem przede z dwora i nie ściągałe kurtki, siadłem za pada, wybrałem zwolnego "Nina !... dostałem w kupor, po czym wróci chwilowo (owacje na stojąco) i spokojnej radości jakże licznej publiczności pogratulowałem przeciwnikowi, zwinąłem pada i odeleni się na tajle. Hah:) W stanie nie obciążym się twierdzić, że prawa przegrałem nie pokazując zupełnie nic (o nowej gorze!), nie osgiczę to w trwodziewym nastroju dla tych, nie których Kali-mozi-mieć-wymówkę - reszta może sobie odpuścić czytanie zawartości tego newsu (od piątku do niedzieli spałem 3,5 godziny, z wrogo pół przypadało na rundy poprzedzający turniej, nie rozegrałem nawet jednej rundy rozgrywki (czy Wiaz pamiętu zasady rundowe telewizora?:), co zmarzniętymi palcami nie byłem w stanie nic szczególnego zrobić, a w dodatku, bardzo historycznym zbiegiem okoliczności, wyłuskał nieszczęśliwego nie mało lasowania, w pierwszej walce na G4 osoby w grupie trafiłem nie na jakiegoś przypadkowego Paolo-Lolo-leszczyka, nie całkiem niezłego gracza - Piotrka Borkowskiego, Graczu bardzo defensywnego (Julia), starego znajomego tak mojego, jak i jednego z organizatorów - Jaja). Oki - obiecałem nie było kadza przez blisko dwie minuty, jak i dobrym komentarzem Graczy z czołówki, z której W pięc Vorona najdobitniej mi oświadomiał, jak W dołem stuff, niczym cycata Brandyska starającą się o rolę w filmie. Pszedłem na tajlę - nie pierwszą w tym "dniu" (traktując dzień jako czas po przespanej choć w małym stopniu nocy), nie i z pewnością nie ostatnią - w sumie oczekując na wyniki turnieju, do godziny 10:00 wypoliłem łącznie cztery paczki tajek (thanks for supporters - własnych zakłem tylko dwie. Thanx też nie ludzi z organizującą "miejscówkę":). Nie trzeba było długo czekać, aby kolejne fale uderzyłow zabrzęczy Hale Sportowej Hody "Bolków" - zaczęli odpadać kolejni faworyci - Kaczka, Yoshi (jakiemu cudem znalazł się w prawie razem z Romkiem Kamorem - to właściwie z nim przegrał), Vorus, Grizzly, Marcin Trzciński (w prawie razem z Przemkiem Skupieniem, który okazał się "powodem" tego potencjalnie się z turniejem! - wszyscy nie wyszli z grup eliminacyjnych, wszyscy kięli na komiczne zasady walk (combo włączonego guard damage i czasu)... Pokwicieje się na jednym Graczu kończyło turniej - w tym sposób w półfinałowej 16-stce Graczy znalazło się sporo raczej przypadkowych osób, które nie nie potrafiły wskrzeć przeciw topowym Graczom.



Zorganizowany został turniej pokazu jugle'i, do którego odważyły się przystąpić trzy osoby spośród półfinalistów (nowel kosk zrezygnował, widząc, co przeciwnią zawodnicy), ocenianie przez kilku Graczy z CPT, i WYPALIŁ W DZIEWIĄTKĘ!!! Zaprezentowano naprawdę CHOLERNIE trudne jugle. Jeden z zawodników, bliżej nieznany człowiek z Krakowa, grający jako Dr.B/Mokujin (niestety, nie udało mi się złapać jego danych, nowel od organizatorów - jeżeli to czytasz, odezwij się) pokazał, nie W ewę'y Jina (a prosty sprawą - czy W CH L,p+2, ewę, ewę, ewę, czy też CH L,p+2, ewę, tył na Xiaoyu (na życzenie koka też wykonał ye na Julii). Remik Kamor pokazał bardzo nieoryginalną rzecz:

Jin: SS, WS+2, L,p+2, 1, d+2, L,p+2,1,2 - z kilkoma lipami.

Ale i nie dobodziakiem, słusznym i naprawdę wielkim zwycięzcą turnieju jugle'i został Daniel Olszewski (HTF - i dodam, że mieszka w Dąbrowie Górniczej; zresztą razem "sportujemy":) (hi!:) - zrobił rzeczy nie do zrobienia (więc jak je zrobił?:):

Bryan:
1. d/p+2, WS+1+2, 1, 1, p,p+2
2. d/p+4 1, 1, 1, 1, p,p+2

Podziękuł w grupy (dość dużo - wszyscy Graczu z okolic Jeleniej Góry, m.in. Przemek A.Sławik Skupień, Agnieszka Podrzach - W W wtedy, obiecującą maniuczka TEKKENa, przyjechali w buczkach z przezwiska, na której wiadoma głowną nagrody i podpis "Kapucha Team Jelenia Góra" (mieW!)) i trafił do grupy z Iciem) zawodnicy rozegrali niemalże już ostatnie walki i nastąpił finał. W rozstrzygającym starciu zmierzył się Mecenas z Iciem - pierwszy przez turniej przeszedł garą Jin/Heihachi, dwugi grał cały czas Kumą i pewnym sposobem, który wyglądał mniej więcej tak: p+1, p+1..., wynlnk + 3 z miejsca, gwarantuje p+1+2, p,p+2, p,p+2 - mogące się zakończyć jugiem, jeżeli przeciwnik źle wstaje). I takim właśnie sposobem Icek wygrał turniej (choć w jednej walce Mecenas głośnie go pojechał najlepiej zwalając z nóg, o następnie sadząc nieziemską Hodę ubiechałe'i Jina). Z wygranej Icka - konsoli PS2 - najbardziej cieszył się, oprócz zwycięzcy, dwaj organizatorzy turnieju - Jaja i Master, którzy W większość czasu spędzają w domu zwycięzcy, tłukąc w różne gry. Cóż - nie będę komentował sposobu, w jaki Icek zdobył nagrodę, choć bardzo ciekawe od się na sobie powinien przydomek, analogiczny do tego, którym jakiś czas temu doczepiono Mieczesławi (Pan Podziobo) - "Pan punch,pumch,instant wynlnk,gwarancik!". Nie mówię tego ze złośliwości - trochę mi szkoda, że nie znalazł się Graez, który byłby w stanie robić nie tani schamacik.

A z rzeczy niekamiennych, czy wręcz niesamowitych - na turnieju wystartował Matti, który jednak nie wyszedł z grupy, choć wypadł lepiej nie mnie. A zarawa drugo - na turniej przybyli zagraniczni goście, trzech maniaków z Austrii; dwóch jednak szybko odpadło, trzeci całkiem dobrze zaczadł, grając Leiem II naprawdę kawał tę postać). Cóż - turniej zgromadził olbrzymią liczbę osób, lecz brakowało mu klimatu (na sali nie było żadnej muzyki - nowel telewizory ciułkiła grały, albo nie grały w ogóle) i liczył się w żółwim tempie - "by spłacać rozgrywkę finałów w okolicach godziny 4:00 w nocy, zmieniono znacznie zasady w trakcie eliminacyjnych rozgrywek. Część Graczy czuła się zniesmaczona pewnym drobiazgowym faktem, który krzyki z ust do ust, o którym mogłem się usłyszeć (o z zeznań Kaczki wynika, że padła W w niebezpośrednim kontakcie z ust jednego z głównych organizatorów): turniej był ustawiony pod pewnego zawodnika. Pod którego? Hah - jego nazwę zaszyfrowałem w tym odcinku "Kącika...": nie trzeba mieć umiejętności rozracowywania ENIGMY, by odkryć klucz odsłaniający pewną postać. Nie chciałem się z tym obnosić oficjalnie, nie liczne głosy mnie do tego zmusiły. Podsumowując: PS2 powędrowała do Icka turniej zakończył się przed 23:00 i był wielkim wydo-

Pita

TEKKEN 3

SPARRING PARTNER:

No, no, 1adnie. Jednie - ogłaszać nadeszła tyle, że nie wszystkie się tutaj zmieszczą. Ale po kolei:

Sebastian Kapis
Wiek: 17
Adres: Szczecin, ul. Adama Asnyka 1/82
Tel. (0-91) 4228137
e-mail: kulturist@poczta.wp.pl
INFO: 90 4 (at gram OGRE (K. no czterech lat?) i na trochę Jin, Nonie, Gun Jack. Gram bardzo dużo w delonsywie i często wchodzę z CH. Szukam sparingpartnerów z okolic Szczecina.

Paweł Magdziarz "Pablo"
Wiek: 16 lat
Postacie: Makuba [K: i wystarczy!]
Kraków, tel. (012) 040 71 20
Osiągnięcia: II miejsce na turnieju w Krakowie w 13

Radek Hajduk (Lynx)
Wiek: 13 lat
Styl gry: ofensywna.
Postacie: Julia, Bryan, Hwoarang.

Darek Kapuściel (Sephiroth)
Wiek: 17lat
Styl gry: defensywna z szybkimi kontratakami
Postacie: Law, Paul, Nina, King.
Szukany zawodników z okolic Żagania i Żar. Grałbym na Sinarzem i Kumorem. Zaliczamy się do MASTERÓW (K: hmmm)

Piotr Gilus
Olsztyn
Postacie: King, Nonick, Jin
e-mail: him21@poczta.wp.pl
Tel. (0089) 488288
Poszukuję Graczy z Olsztyna. Brak sukcesów, czysta zabawa.

Andaliw
Ulubione postacie. Paul, Jin
Poszukuję Graczy w T3 z okolic Koszalina albo Słupska
Tel. (059) 8676386. Najlepiej dzwonić po godzinie 21:00 (wtedy zawsze jestem na chacie) Osiągnięcia: I miejsce w Powiatowych Mistrzostwach Makroregionu Pomorskiego MIASTNO2000.

TEKKEN 3

Miesiąc temu w piękny sposób został zapoczątkowany temat konstruowniejnej postaci - Dr. Doskonovitcha. A teraz rozwinięcia - i to konkretne, bardzo przydatne i niekonwencjonalne! I wszystko od Przemka Wojasa z Koszalina.

DR. DOSKONOVITCH:
1 Jugola

1. CH g,p+2 ,3+4
2. CH w +2 ,P+2 ,d/p+1,2
3. CH sa+g,T(do przyciągnięcia)3,3
4. CH sa+2,P, p,p+1,4,3,2 (Big)
5. CH sa+2 ,g/p+2,g/p+1
6. CH sa+2,a,g+4
7. CH sa+2,g,p+1+2
8. Na brzuchu, nogami do przeciwnika 3,P+2,d/p+1,2 (g,p+1,A,3) 2,a,g a 3
9. ICH p,g a 2H,1+3~g
10. T+3+4 a~B B+4 ,p+1,d/p+1,2
11. Na brzuchu, nogami do przeciwnika 3,g,1+1+4,3,3

2. Pozycja TRUE STANCE:
Można ją uzyskać stojąc tyłem i przez chwilę trzymając P, nie trzeba robić 1+3+4.
Ciosy w TRUE STANCE :
1. 4~3
6. d/p+4
5. 4
4. 3
5. 1,1,2
6. 1,2,2
7. 2,2
8. 2~1+3
9. p+1,1+2,3 [K: coś od to wyjść nie chciało:[

11 6+1,2
12.6+4 [K. nice, tego to Hatbachi nie ma!]
13.d/p+2

4. Strings Hatbachiego w TRUE STANCE:
Są trzy i są to te, które rozpoczynają się od d/p+3,2,2...

5. Juggle w TRUE STANCE
1. d/p+1,2, p+1, d/p+1,2
2. d/p+2, p+1, d/p+1,2

I jeszcze jedno - włącz Practice i wybierz OR.B. Zauważ, że jeżeli będziesz zaczynał w pozycji stojącej, możesz wykonać cios, zanim pojawi się menu.

Dwie rzeczy od starego znajomego - Murzyna:

TRAINING:
Na BIG-ów: d/p+2 p,p+4 1,1+1,1 3 d/p+4 ,p,p+4

HWOARANG:
Na GUN JACKA. PN p+4~4 (lekko z bólu) p+3,1 3+4 p+3,1 p,p+4 - trudne.

ILE EWEF'ÓW JIN'A MOŻNA WPROWADZIĆ W 1GUE 3GSE?

Nob - człowiek o kosywie FRANCUZ podesłał wskazówkę: JAK ZROBIĆ PONAD 13 EWEF dla Jin a w juggle - daz wykorzystywania "niewidzialnej ściany". Wsadził ich łącznie 18. Można też to zrobić Hellbachem. Tak więc - bierze się na palotkę 1rse Ogre a, ustawia Tech Nob - po drugim Ewef'le "Ogre" zaczyna odlatywać do góry - no swoją nieszczęście:).

I teraz prawdziwa grafka - MINI FAQ DLA KING'A, autorstwa Marcina Trzcińskiego (Białda wrocławska) Znalazła się tez kupa - pochodząca ze szkoły - "Bajzel"), jednego z czterech Graczy, którzy dotarli na turnieju w TEKKEN a na EXTREME PARTY do tej najlepszych Graczy. Cóż - raczej nie publikuję tu tego typu tekstów, ze względu na objętość (przykładowo - FAQ do Xiaoyu autorstwa Gucia) zajęłby 3 kolejnych, całych "Łączków..."; Ale zrobiłem ten wyjątek - wszystko jest konkretnie spisane i warto opublikowania. Tak więc - Marcin Trzciński i tego King:

KING - FAQ

Po obejrzeniu kilku ostatnich "Łączków..." stwierdziłem, że i ja spłodzę coś do mojej postaci. Jest to kilka fajnych zagrań, ale tylko moich, oraz szczypta taktyki. do o Was otyka nie było naprawdę dobrego FAQ'a do Kinga [K: Mutti w opisie dopiero poznawał ją postać i podał podstawy]. a to co napisałem może się niektórym przydać. W każdym bądź razie są to wskazówki, jak w krótkim czasie dobrze grać Kingiem.

[K: zanim przejdziemy do konkretów, wyjaśnię, że wspomniana kilkakrotnie na łamach "Łączka..." taktyka "plucia barwą i jednej kawiarni" pochodzi właśnie od Marcina. Tak więc - "bar", "wyjazd z baru" itd. to nie inaczej, jak p+2+3]

Więc może zacznijmy od juggle'i (część podstawowa od brzydały z Kalewii).

1. g/p+4 2,1 1,2 6+1 (można d+1~2, ale ja wolałem tylko samo d+1)
2. g/p+4 0,1 1,2 d+3+4,2 (standard "hardowy" wymyślony dawno temu)
3. g/p+4 d+1~2,d+1~2 (prościutka)
4. g/p+4 1 2,1 1+2 opóźnione 1 (parzę) razu) na Anno i Ning, ale nie tylko)
5. g/p+4 p+4,1+4
6. g/p+4 p+4 p,p+4
7. g/p+4 0,1 p+2+3 (Gun Jacki, Pandy i inne Ogry)
8. CH p+4, 1+4
9. CH p+4, p,p+4
10. g/p+4 0,1 2 (ouch, mój słuchany juggle, wychodzi raz na 1000, mało zabiera, ale jak go zrobisz dwa razy z rzędu, to jesteś moim mistrzem)
11. p+4,p+4 (ouch, koniecznie mocarka - tak ja powyżej)
12. g/p+4, g/p+4 d+1, PC d/p,p,2 (Nob - go co PC dp,p, 2 skoro można ws+2? Nob - no właśnie: no co? Zrobcie to - zabiera o 2 pkt. więcej)
13. d/p+4 2,1 d/1+2+4 (właściwie to nie juggle, nie zagranie taktyczne drużgocące psychikę przeciwnika (Bali Brzakor))
14. PC d/p,p+1 WS+4 dp+3+4 (nie hard, ale bardzo fajny

lego z "Frankiem", z którego nie ma ucieczki)
15. PC d/p,p+1 6+1~2
16. PC d/p,p+1 6+1, WS+1, 6+3+4,2 (prawie, nie ale do się ociąg)
17. PC d/p,p+1 d/1+2+4, i potem jeszcze dwa razy (trudne jest złapać tak, żeby przeciwnik nie wstał - kwestia wyczucia)

Teraz kilka fajnych zagrań i gwarantów:

Łapie na ziemi tarzną w dół nogami do przeciwnika wciskamy 3 (tak, aby przeciwnik zrobił flipa) po czym trzymając "dół" naciskamy dp,p+1 Jak próbował wstawać to dostanie jeszcze jednego flipa, po czym znów PC dp,p+1

Po zablokowanym SS+3+4 gdy przeciwnik do ciebie biegnie, szybko odpalaj 3 - na 80% zgarnie i masz PC d/p,p+1

Po trafionym SS+3+4 szybko wstawaj i trzymaj dół. I teraz w zależności, na zrobi przeciwnik (i jak dobrze go znasz) albo PC 1 d/p,p+1 i juggle, albo PC d/p,p+2 i juggle. Wybór należy do Ciebie.

Po rzucie d/f+1+3 gwarantowany d/f+2+4

Teraz gwarancje:

Zaczekamy aż mojego ulubionego, który to to sam wywyższitam [to znaczy nie ściągałem go z Sieci] i z tego co wiem - byłem pierwszym używającym tego na turnieju (Wyza, bodajże w wakacje '98).

2,1 2,1 d/p+3 (hehehe, dla największych lamerów (nie dobrze jest go czasem użyć na koniec rundy, aby wygrać))

2,1 6,6/1,1+1+2 - rzuć z którego można się TYLKO wyrwać, nie do się schylić (akcja za 75 pkt. plus dobicie)

2,1 1+1+2 a teraz do wyboru:
3+4 i dwa razy z ziemi (gwarantowane, jeśli będzie dobry timing)
2+4 i g/p+2+4 (gwarant, nie musi być szybko)
lub nic i wtedy p+2+3 (gwarantowany bar!(i wielkie dzięki za to dla Jake, ja jest zajęć%^))

2,1 p, p,p+1 (prosta, nie musi być szybko)
2,1 2,1 p, p,p+1 (hehehe, najmocniejsza akcja, mocniejsza wersja poprawiona), nie skorzystanie trudne - za 120 pkt.!!!)

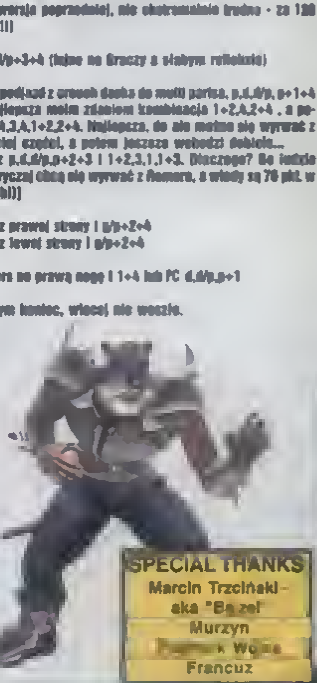
2,1 d/p+3+4 (tajne no Graczy z siłowni rulkowisk)

2,1 i podczas z uroczą dziwką do małej partea, p,d,d/p, p+1+4 [i najlepsza moim zdaniem kombinacja 1+2,A,2+4 , a potem A,3,A,1+2,2+4. Najlepsza, do nie można się wyrwać z trzeciej części, a potem jeszcze wszystko dobicie.... lub z p,d,d/p,p+2+3 i 1+2,3,1,1+3. Dlaczego? Bo jedzie zazwyczaj ciężej się wyrwać z flamera, a wtedy są 70 pkt. w głowie!)]

rzuć z prawej strony i g/p+2+4
rzuć z lewej strony i g/p+2+4

rowerz no prawą nogę i 1+4 lub PC d,d/p,p+1

Na tym koniec, więcej nie wiem.





Niezła się złożyło - na jubileuszowy, 40 numer PE zdarzyło się jubileuszowe, 10 wydanie "Kącika RPG"! No to chłopi! Szkoda tylko, że na numer ten nie zalapało się napisanie przeze mnie Historii RPG (konsolowych oczywiście), tak więc szanujcie [o] w postępowym PSS ESTESME. Poza tym, myśleliśmy ciężko nad wyszykowaniem jakiegoś konkursu, dostałem również parę propozycji... za miesiąc chciałbym poroszyć tempi serce eSPeeOwe, czyli systema gry, więc może to...? Jeszcze powyżej... A w tym odcinku "Kącika..." przyzwyczajcie się na spora ciekawostek z najnowszych produkcji SQUARE oraz parę luźnych opinii na eRPeGowe tematy. Let's rock!

KĄCIK RPG
CHAPTER 10



Całe mnóstwo ciekawostek nadesłał Sławek Piotrzykowski (SJNeR) z Poddębic.

Wymiatasz Glenn

Trzeba pokonać ducha Garala na "Isle of the Damned" - wygrywany wtedy Elnlanzera, który do walki może tylko Glenn. Potem musimy wykonać sub-quest z Carle (to to najtrudniejsza walka w grze) i udajemy się do Another Termina wraz z Glennem w drużynie. Podchodzimy do grobu Serla (tam, gdzie duchowy kwiaty Glennowi) - wtedy Glenn wyjmie miecz z ziemi i będzie wymiatał za pomocą dwóch Elnlanzerów. Od teraz jego ama i technika znacznie się wzmacniają.

Nowe zakodeksie

1. Zaraz po przebudzeniu udajemy się na plażę i samemu łowimy do Lavesa - jest to jeden z najtrudniejszych do zdobycia zakleszczeń, nie dziwi komu możemy się dowiedzieć wiele ciekawych rzeczy.
2. Musimy pokonać Lavesa przed uratowaniem Kid - Lavesa popodza Lisa na koncert Nikitaga. Tutaj Serge wystąpuje jako muzyk na koncercie.
3. Należy pokonać Lavesa na rozwalenie Fate, a przed wizytą w Terra Tower - zwolni, krzesełeby i pół-ludzie walczą ramię w ramię, zwalczając świat od ludzkości, a Harle zamoni kwiaty na grób Serge'a.

Odzyskanie postaci z poprzednich gier

Tylko ten zadziała tylko i wyłącznie gdy przechodzimy grę więcej niż jeden raz (korzystając z New Game+). Pamiętacie, jak wracając z "zaświatów" (Dimensional Vortex - tam, gdzie pozwalamy Sprigg) do Hydra Marshes znikł prowadzący stamtąd portal? Teraz powiesiem się już pojawić - zwłaszcza jak zdobędziemy Chrono Cross. Używając Astral Amulet przeniesiemy się z powrotem do domu Strigo, a gdy się porozczymy - skrzynny komunikat, że Chrono Cross zaczyna rozgrzewać. Użyjemy go, a postacie które zdobyliśmy w poprzednich grach (trzeba mieć Save y) do chwili do nas powrócą. Jest to chyba jedyny sposób na uzyskanie wszystkich 43 postaci w jednej grze (jedna miejsce będzie wolne, ponieważ Harle odeszła z drużyny).

Ekwipunek z serii Rainbow

Uzbrojenie to można wykować tylko i wyłącznie w przypadku oczyszczenia Inaktwie z potworów i powrotu tam do wolnej czasu, aby w jaskini, w której w Another wrzucał Czarny Smok, od jednego z gości (w fioletowym ubraniu) łupić MasterHamer za 10.000. Teraz wstrzelamy do drużyny Zappa i odwiedzamy z nim drugiego kowala w kuźni w Another Termina. Po rozmowie obaj zabierają się do pracy - efektem jest RainbowAxe - i od tego momentu Zappa może wykować przedmioty z Rainbow Shell. Jednakże do wytwarzania najlepszego wyposażenia potrzebne są jeszcze przedmioty z serii "Shiny", których jest sześć rodzajów, a zdobywa się to dzięki zabijaniu przeciwników za pomocą Summonów (w zależności od zastosowanego żywiołu Summona otrzymujemy różne rodzaje materiałów:

White - Shiny Salt
Black - Shiny Soot
Red - Shiny Ember
Blue - Shiny Dew
Yellow - Shiny Sand
Green - Shiny Leaf

Aby uzyskać jedną sztukę wyposażenia z serii PRISM/RAINBOW/SPECTRAL potrzebujemy jeden Rainbow Shell, po jednej sztuce z każdego surowca Shiny oraz ponad 20 000 kasy, to przypadku braku elektrycznych materiałów możemy rozkazać takie zdobyczne przedmioty, jak Spectral Glove lub Gotta Carotene, ewentualnie akcesoria typu Brooch, które masowo wypuszcza się od jednego z przeciwników w Terra Tower.

Więcej kasy!

Pod schodami w willi Opa i Sopka (Another Termina) znajduje się skrzynka zawierająca przedmiot o nazwie Professor Purse, który znacząco zwiększa ilość kasy wygrywanej za walki.

CIEKAWOSTKI ORAZ INNE DUPCI

Z powodu pewnej nieistniejącej, CHRONO CROSS stanie sporą ilość niespodzianek związanych z podejmowaniem różnych działań w różnych sytuacjach. Postanowiłem więc wypisać kilka takich zdarzeń, które mi się przydarzyły

Infiltracja Cigar Moor

Jeśli dotrzemy do biblioteki z Nikkim w skrzydle (trzeba wybrać w Termina Jego drugą eRozli), okaże się, że Marcy jest Jego siostrą (chociaż nie chce przyjąć tego faktu do wiadomości).

S.S Invincible - statek widmo

Jeśli nie wyślemy wszystkich stworów walczących z marynarzami, to gość na górze nie będzie miał klucza, przy którym zamieszkanie wcisnąć do komnat innemu. W tym wypadku pozostanie będzie ostatni z walczących, którego pomalujemy.

Cape Howl

Jeśli z Leenę w aktualnym składzie pójdziemy do Cape Howl w Homeworld i odczytamy napis na homieniu, dziewczyna zapyta Serge'a o jego stosunki z Jo pierwszej: "Have we kissed?"

Water Dragon Isle - napad krasnoludów

Jeśli na wyspę Medusa Smoka (Home World) powiązany bez Razzly, lecz za to z Kid w drużynie (być może trzeba wcześniej zrezygnować z wysłuchania questu ratowania dziewczyny), to do uratowania Fachtes zawiśnie podziękowań dostaniemy dosłownie Popa w d''g za dołączenie. W wyniku tego Kid omdleje i będzie miała wizje z przeszłości (domku z płonącym domem Lucca'y i Lynxem stojącym w płomieniach), o do odzyskania świadomości porozmawia z Sergem przy ognisku i powspomina swoje dzieciństwo.

Termina

Jeśli odwiedzimy z Glennem jego dawny dom w Terminie i zagadamy dziewczynkę w środku, dowiemy się, jaki był powód kłótni dwóch mieszkających tam chłopaków - miejsy ukaw.

S.S.ZolPoss - ratowanie Marbole

Jeśli zbyt późno zabierzemy się za drugą część tego questu, to koncert odbędzie z daleka od wioski i Marbole nie zostanie uratowane. Jedynym plusem będzie to wtedy darmowy Black Relic - czarny smok podaruje na nam bez walki.

Dead Of Time w New Game+

Możemy się tam dostać dosłowo za przemianie w Lynxa i, oczywiście, zdobycie łodzi od Norrisa. Teraz drzwi na Polaco nieniszczone stają przed nami otworem, za nimi zaś w okrągłym pokoju spotykamy wielkiego ghula. Gość Pale ama trochę podlegać (przy okrążeniu zgodnie z ruchem wskazówek zegara), do czym przystępujemy do walki z wielką trójcą wrogów z Chrono Triggera - Slashem, Ozzlem i Flea. Na tym etapie przeciwnicy nie stanowią większego problemu, chociaż Flea może zlecie przyłapać z Czarnej (warto wcześniej zabezpieczyć się przed czerwonymi anomaliami lub założyć akcesoria zmniejszające czas ich trwania), zaś Ozzie da jakimś czasie uruchomić Barierę niebytności (fizyczne). Za zwycięstwo otrzymujemy znakomity miecz - Slasher - oraz akcesoria Dreamer's Sash (starłowanie z drugim poziomem dostępne do elementów) i Ozzie Pants (Out+13). Po walce, gdzieś tam stwór znowu odkazuje nam kłopoty, tym jednak razem mamy kłód okrągłe zgadnąć korzystając tylko z trzech podpowiedzi. Nagroda jest jednak warta zachodu - Dreamer's Sarong pozwala na rozpoczynanie walk z dowolnym poziomem dostępnym na kłodzie.

Czar Cross Cross

Parę osób pytało, do czego w praktyce (oprócz oczywistego zdobywania walki z Lavosem) służy ten element. Mianowicie odnowia on wszystkie zużyte elementy u wszystkich postaci, oczywiście oprócz siebie samego.



LEGEND OF LEGAIA

LAPIS - DRUGIE STARCIE

Marcin Sudek (aka Marek) podesłał alternatywny i mało wymagający sposób rozwalenia największego twardziela w grze:

Poziom doświadczenia: 25-30, HP: 2500-3000

Point Card: minimo 40.000 punktów, 1 Last Grail (przedtem niezbędny), ok. 30 Phoenixów (do użytku), przedmiot dający zmartwychwstanie (może zakłócić na Noa'g. Postawić po pierwszej turze kilka gnoi, stąd należy zdecydować pewną strategię:

1. Gimlo Noa - Gala i Vahn (obaj) rzucają na się Phoenixa, jeden więc którymi z nich zginie, to drugi Noa'g użyje, a to w następnej turze wskrzesi trupa, gdyż na pierwszeństwo gracza.

2. Gimlo Gala lub Vahn - [ataj standardowo, czyli trupa użyjmy Noa, a drugi postaci atakuje z Point Card.

Stanowczo by należały w kolejnych rundach otrzymujemy ok. jeden atak na turę - i to powinno wystarczyć do rozwalenia Lavosa (a ma on około 70 tys. HP).

DATY PREMIER AMERYKAŃSKICH

Ludzie! W listopadzie listopada zaczyna się prawdziwy odjazd, więc zaktualizujcie sobie wolne na co najmniej miesiąc, gdyż skazą się wtedy przynajmniej trzy dobre eRPeGi.

LUNAR 2 (WORKING DESIGNS) - premiera amerykańska przesunięta na 1h listopada (choć inne źródła donoszą, że nawet na grudzień). Tempo Panowie!!

BREATH OF FIRE IV (CAPCOM) - druga połowa listopada

FF9 (SQUARESOFT) - 15 listopada

PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT (ATLUS) - listopad

Karty pamięci w tym miesiącu otrzymują:
Sławek Piotrzykowski
Robert Jaskuła
Marcin Sudek

LISTY

OVERDOSIS STWORZYŁ

"[...] Uważam że CHRONO CROSS jest świetną grą, mogącą konkurować z FINALem VII. Obie pozycje są do siebie bardzo podobne, tylko że w CHRONO CROSS jest więcej rozwidleń akcji, skierowanych na zbliżenie dodatkowych postaci do drużyny, w niektórych przypadkach trudno nawet rozwiązywać podróże, nie zwiększając z pewnego zakresu, gdyby Cieszyn w tej lokalnej grze mogli wygrywać zamieszczając w sam miarem większami zawodnikami z przyjaciółmi bliskich. [...] Oprócz jest zbyt mała ograniczona na postać (chyba że cztery typy) nie sama była jedna FINALa VII. FINAL VII ma jedną z najlepszych fabuł w całym własnie mi zaoczarz najtrudniejszy na przykład [...] O pozo tym sama zawiłość rozgrywki jest niewielka, gdyż od razu mamy bardzo rozwiązanie dodatkowe, które po przejściu Disc Maestro gra staje się dla mnie nowe wolę zagrać od początku. W FINALu to by przejście gry pierwszy raz mogłem zaraz zagrać ponownie - i grało mi się tak samo świetnie.[...]"

"[...] Co do nowych gier, szczególnie na PS2, mi obawiam się, że będą to RPG nowego typu. Być może najmocniejszy tytuł SQUARE SOFT chce XI część FINAL FANTASY wypuścić tylko do gry w Stacji, co zwiększy ogólnego dochodu gry. Nie wyobrażam sobie możliwości stworzenia cudownego RPG za wspomnianą fabułą na gra w internecie. Wyjdzie z tego tylko gracz wędrujący samemu po jaskiniach, "rozwalając nowe kolory tych samych potworów" szybko się znudzi. Sam przeszedłem tylko pierwszy świat i już chyba w mi nie zagram. Do tego samego może dojść w przypadku FINALa XI. Wyjdzie z tego może jedna ogólny cel, a dalej tylko chodzenie i walki z wielkimi wrogami. Wtedy za w nie będzie o gra szybko się znudzi. Tytuł ten powinien być dokładnie taka osobna gra, a nie wspólna grupa sami. Miejmy nadzieję, że autorzy dodadzą do niej trybu jednego Gracza. Jednak gra przez Internet. Słyszałem, że na konkurs komputerowy nie będzie miałem z gry, gdyż będą nas na serwerach. Oczywiście nadzieje Polskę, gdzie z powodu na serwerów internetowych dla PS2 we będzie, to samo osamotnienie gry zostanie zachwiane. Nie będzie to już poskupu siedzenie przed Domem, będą zagadkami łączna, które mogą wyłapać nas z rozgrywki. To już nie będą w nasze gry... [...]"

Jarek Wańczak

Faktycznie, z tym Netem może być problem. Jedyna nadzieja w tym, że ni dziedzina rozwinie się w Polsce na tyle, żeby coś dało się zrobić. Bo razie jednak jest mowie, o łączeniu się z zagranicznymi serwerami jest tragiczne (opóźnienie). Nie zgodzam się jednak z Tobą, jakoby Diablo 2 był ateogrywalny - ni zyłeży już raczej od zgodnego grającego. Poza tym, w Diablo 2 dobrze się gra po Stacji, gdyż gra ta od początku była do tego przystosowana i przeznaczana, zaś FIBOLa faktycznie trudno sobie takim wyobrazić - przecież tam zawsze najważniejsza była fabuła, a tej, jak słusznie zauważyłeś, nie da się pozostawić takiej samej po przeniesieniu na Stacji. Gdyby zaś nie tę fabułę oczywiście, to już nie byłby ten "Fajnal", którego kochamy.

STARS SZKOŁA

"[...] Czciałbym się dowiedzieć czy można zrobić CHRONO CROSS (zachowała w całości, sługusu Kamui Trigger) i w opolu w "wyższej szkoły" - tzn. w te gry, na które działający "dość grafiki" (przynajmniej 30 klatek na sekundę). Bo chodzi o to, by dojść do tego 90 poziomu przy końcowym bossie (Exodus) potrzeb w przód. Bez opisanych kombinacji dojeżdże się w FINALu 9 do setnego levelu, a poziom wtedy (poza Weaponami) jest zdecydowanie zalecany 01W odpalimy ostatnie Save'a z końcówki FF8 (... pojmałem na miejscu w walce na zwykłym natarciem. To jest poziom trudności! Nie mówię już o FINALu 9 na NES-a, gdzie zanim na początku trzeba było wejść do sąsiedniego ogrodu (Wiel na wszystkich) i nawalać przez cały tydzień wyłącznie magią, mając za 3 Ethery. Gdzie to jakiemoś twardziele- ni "asami", a gonić wyniżnie go 15 min. 2> Czy sądzisz, że w najbliższym czasie pojawi się (czytaj - szy SQUARE wypuści?), jedno naprawdę przełomowe RPG - zarówno jeśli chodzi o nowe podejście, jak i system czy sposoby rozgrywki. Taką grą jest dla mnie właśnie SAGRANT - tak, tutaj, powinno wybrzmieć Diablo - "zręcznościowy RPG". Owa połączenia strategii, zręczności, rozbudowy postaci i ogólnego "zakręcenia" Gardzo mi się podoba. Przecież "kwadratowi" mogliby nam ten step wypuszczać samą FINALa, opartą na zmodyfikowanym OTB, a ci mali "skośni" ludzie i tak by w łykali w kilka miliardach egzemplarzy. [...]" Wojtek, Chrzanów

ad. 1> Faktycznie, poziom trudności wzięła i wyglądała się tak, jakby grodzeniu przystosowywali gry dla młodszych odbiorców lub zakładali, że w role-playing gra Gaudo dobili 10 hm. coś w tym jest, gdyż gdzieś z gollieweniem na Stara ...i. Bo faktycznie najlepszymi eRPeGami są takie, które oprócz dość tabelę oferują dużo wyzwania dla grającego. Do takich gier należy dla przykładu STAR OCEAN 2, w którym zwłaszcza odpowiednie hoeusowego ladzirynie granicy z codem. Jeśli zaś chodzi o Crimes Trigger, ni uważam go za lepszego od CC, który jednak nie zachowuje starego klimatu, gdyż za bardzo upodobnia się do nowych grodzeń (pełno w nim "pierdolerwatych" Godaterów). ad. 2> Zauważyłem, że okiem SQUARE najwyraźniej podziałało jest na kilka podzielnych grup, z którymi bardzo ilustrowana przez jakiegoś "guru"i mu różne podejście do gier. Wspomniany przez Ciebie SAGRANT jest dziełem zespołu odpowiedzialnego również za wspaniały FINAL FANTASY TACTICS, o wiele zauważyć, że oba te gry łączy bardzo powierzchnia i dojrzała godzinia do tematu, jak również ogólna, w której oba się rozgrywają. Jeśli zaś chodzi o "zwykłe" FINALe, w o ile "siódemki" również stanowiło "dojrzałą" pozycję, tak w kolejnych odsłonach daje się zauważyć znaczne odmiegnie bohaterów - Cloud miał 21, Squall 18, a Zidane z FF9 już tylko 15, a 7-letniw Vivi to wspominajmo. Czy aRPeGi może być jeszcze dla dzieci, bo jak na się taki stary pryk jak ja "wsiadał w rolę" i nieznamiać z latami 14-latkiem? Brodaje poważnych RPG od SQUARE, po potwierdzają wyjątki takie jak VSGRANT, zaś ewentualne role-playy leciutkich firm mogę kupę dystwolliflikujących je Otędów lub zalecającą ogólnym wykonaniem. No i przypadały się też na miarę XENOGEARS - z tak pokręconą i olezwykłe fabułą. Nie czy pojawi się coś takiego w najbliższym czasie? Lukuj po listę zagowiedzi, chociaż na razie żadna z nich nie zapowiada się zbyt przełomowo.

STARA SZKOŁA 2

"[...] Dla mnie, dla jest także dziwnego jak ja, ale nie spodziewa gram o'la SWORDEN, LUNAR czy TALES OF DESTINY podobają mnie bardziej niż wydawało miss mahrego podkoszulka bez godnoszelów. Wa nie w polu coś, czego nie jestem w stanie wytłumaczyć. Prawdziwy RPG powinien wyglądać jak SWORDEN, a nie jak FF7, a FF8 już nie wspominając. Takie jest moje zdanie na ten temat. Z innej beczki - jak sam przeczytałeś, jestem wielkim wyjątkiem, ale jest jedna sprawa, przez którą mam za do tego wątpliwości - mianowicie FF7 (nie chodzi o grafikę). Dla mnie jest to najlepszy role-play, w jakiego grałem. Nie żeby bogat obrazić, po prostu mi się ta gra nie spodobała. Sam się sobie dziwię. Co wszyscy ją tak wychwalają, zaś ja tam siły przeodziłem. Chyba jest coś z mną nie tak. SWIKODEN DULZI [...]" ???, ???

Nie wiem dokładnie, co jest z Tobą nie tak, lecz mam gewoę teorię (zahaczę się w psychologię, ha, ha). Przypuszczam, że Twoje niechęć do wielkiej "siódemki" spowodowano jest grageologiem większej swobody w role-playach, którą podświadomie widzisz w grach odbarzanych mid-schoolowy grafy, gdyż mimo wszystko granie w FF7 przypomina oglądanie filmu, którego w wrażenie sprzyja zachowanie grafiki i wodstwa wstawek FMV. Film zaś bolarzy się z ograniczaniem akcji do ciarnego oglądania jej przeciwo. O jeśli już ugrodwą nie chodzi o grafikę, to już nie wiem. Ich ni zdiagnozować. Cóż, każdy ma swój gust.



Kilka ciekawych i przydatnych uwag po temat tej gry nadesłał Robert Jankuła (alias Robak) z Gryfina.

1. Broń.

Sposób na znacznie, szybkie zwiększenie współczynnika ataku broni: po początek wbijamy Sun, Chaos i Moon Crystal (w tej kolejności) do oporu, a następnie zabieramy się za Elemental Coins. Wbijniejemy ich do do rzędu, używamy Chaos oraz Glow Crystal - i wbijniejemy dalej, a po zakończeniu ładujemy w kolejności: 3 Bumpkiny (aby otrzymać 9 Clowny), 1 Spade Basil i na sam koniec Sharp Claw. Podrasowanie w ten sposób broń powinna posiadać ponad 200 punktów ataku, oczywiście pod warunkiem, że wykonana została z jakiegoś lepszego metalu (np. Lurkmarinel) alternatywny sposób wyrobu oręża podany został w "Kącie szperacza" - Star].

2. Pancerze.

Tutaj sprawa jest prosta - wbijamy Noodle lub Noodlelotus aby uzyskać 9 Red ni Thorns (można wcześniej pobawić się jeszcze Elemental Coins + Chaos 9 Glow Crystals, aby uzyskać zabezpieczenia przed żywiołami - Star].

3. Golemy

Istotną sprawą jest także podwyższenie parametrów golema, takich jak Power, Skill itd. Zasada jest prosta: +1 w danej charakterystyce części składowej (np. broni) ni +9 w tej samej charakterystyce golema, który oprócz tego pierwotnie posiada +20 do wszystkiego (jeśli stworzony z 9 zbroi). Oczywiście naszym celem jest uzyskanie 99 we wszystkich charakterystykach, czyli w składowych broni i pancerzy łącznie 19 (ten więcej). Broń wykonujemy za pomocą technik przedstawionej w punkcie pierwszym (nie trzeba się zbytnio męczyć, bo golem i ten nie będzie miał wyższego ataku, niż 200) z tą jednak różnicą, ni przed właśnie Spade Basil ładujemy Dragon Blood po jednemu w stanie (tzn. do +9 do wszystkiego). Teraz pozostaje nam tylko odpowiednio naładowanie jednego z pancerzy, do którego po wcześniu Bumpkinów również ładujemy Dragon Blood, aby uzyskać przynajmniej +7 do parametrów, pozostałe zaś wyłonujemy znaną nam metodą. Golem o takich części będzie niezła napakowany.

Podobnie ma się sprawa z Logic Blocks - o sile zawartych w nich technik decydują wyłącznie siła broni oraz wytrzymałość pancerza, jak więc wykonane powyższymi metodami uzbrojenie powinno nam zapewnić +9 przy każdym ataku. Aby zaś w Logic Grid napakować jak największą ilość bloków, najlepiej abyśmy otrzymywali kwadraciki 1x1, które uzyskać możemy przez skrzyżowanie wypoczątku z Lormarinem z Wendelsilver.



Uff!, łapska od odpadają, kręgosłup lady pod fotelem, a i gały w zakłance mocą, gdyż w tym miesiącu mógłbym dosłownie wytłuczyć kaloryfery, ciesząc się ciepłem bijącym od pieca dwie i noc nen stop. Cieszę się niezmiernie z takiej ilości napływającej korespondencji.

W tym miesiącu kilka nowości - konkursy dla mądrych inaczej" przygotowane również przez "mądrych inaczej". Mam nadzieję, że Was nie zanudzam, w każdym bądź razie staram się jak tylko najlepiej mogę:). Ale pamiętajcie - do premiery PS2 w Europie odliczamy pojedyncze dni! Geez!

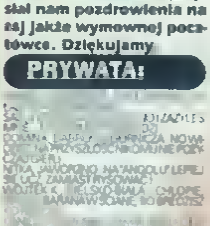
To wszystko, co chciałem przekazać na rozgrzewkę. Tradycyjnie już zapraszam do lektury...

Napisz do mnie, nowy adres to: "zastukot 2 razy w rynnę, 1 w parapet", a tak na serio - na adres Redakcji:), mail: hiv@grupa69.netpol.pl, lub tel. [0608] 338282.



Jeden z czytelników przysłał nam pozdrowienia na zaj jakże wymownej pocztówce. Dziękujemy.

PRYWATA:



A-A

? "[...] Jestem fenem serii METAL GEAR SOLID i z zaciekawieniem obserwuję zdjęcia z wersji dla PS2 które publikujecie na łamach PE. Niepokoi mnie jednak wyraźny zauważalny brak anti-aliasingu (...) Czy zostanie to wyeliminowane tzn. czy pełna wersja będzie obsługiwać ten efekt? [...]" Rumun, Kraków

Z nerwów drubię w nosie i walę się po łbie pilotem od telewizora, gdyż na kolejne porcje pytań związanych z anti-aliasingiem nie mogę już patrzeć! W czym leży problem? W tym że większość z Was Czytelników nie ma pojęcia (nie oklamujmy się :) o anti aliasingu i jego brak bylby przez Was niezauważony. O ile na statycznych zdjęciach łatwo wychwycić ten szkopuł tak w trakcie popylającej niezwykle płynnie animacji - niemalże znika. Poza tym - nawet gdyby efektu nie było gry wcale by nie wyglądały źle bowiem wysoka rozdzielczość i naturalne rozmycie uzyskiwane na ekranie telewizora niwelują ewentualną niedorób-kę. Co innego piec(el) i jego ostry do przesady obraz osiągany na monitorze. Jeśli jednak ucieszyłeś Was (i przede wszystkim Ciebie - Rumunie hłehłe!) taka informacja, to donoszę że Zacznę od tego iż premiera MGS Sol. dla PS2 przewidywana jest na przyszły rok, w najgorszym przypadku na jego koniec. Można zatem rzec iż pozycja owa znajduje się obecnie w jakiejś tam fazie produkcji. A w fazie produkcji lepiej "wytączyć" anti-aliasing za względu na to iż mógł by przeszkadzać. Niezrozumiałe..? Otóż bez opcji rozmywania lepiej widać, gdzie wylazi jakiś polygon (jeśli w ogóle wylazi) itp - koder może w dowolnym momencie interweniować i poprawić ew. niedoskonałość. Poza tym - zapodanie efektu "na cały ekran" mijałoby się z celem - z zdefiniowanie obszaru "nadającego się" do wygładzenia wymaga dokładności czyli czasu. Summa summarum - efekt ten z pewnością będzie zaimplementowany w MGS Sol. No chyba że się nie znam (ale pamiętaj o europejskiej wersji TTT - w niej to w odróżnieniu do wersji JAP i USA, A-A będzie hulał aż miło!)



Nie ma co ściemniać: gra jest słaba, to zabki ją dyskwalifikują. Zaaomolicie o niej.

KMIOTY

:("[...] Z wielkim żalem muszę stwierdzić, że prawdziwych konsolowców już prawie nie ma. Otacza nas banda kmiotów [...]" ???, SMS

Hm, ciekawe stwierdzenie, jednak wprost wiję się z ciekawości na jakiej podstawie przedstawiasz tak ciężkie zarzuty.. Wszystko zależy od punktu widzenia i od tego, co rozumiesz pod pojęciem "prawdziwy konsolowiec". W sumie i ja nad tym kiedyś główkowałem ale nie doszedłem do prawdy bowiem jest to tak spontaniczna delikatna kwestia, że aż wstyd mi ją poruszać. Czy prawdziwy konsolowiec to absolutny wymiatacz w kilka gier? A może ślepo zapatrzony w nią maniak... Nie to raczej idiota. Jeśli zatem zdefiniujesz pojęcie "prawdziwego konsolowca" przedstawione spisane e-ja z przyjemnością opublikuję. Twoje wypociny... Aha, powodzenia!

3T A TK3...

:) "[...] Jesteście nie normalni! Wierzyłem w moc PS2 do momentu, kiedy na własne oczy zobaczyłem TTT (dworzec PKP w Kzionicach). Przecież on wygląda TAK SAMO jak TK3 na wysłużonej PlayStation! [...]"
Kubuś, Sosnowiec

No, pięknie deleś ciała, nie powiem, hłehłe! Albo jesteś świeżo upieczonym użytkownikiem systemu, albo urwołeś się z choinki. TTT w warsji arcade bazuje na engine'ie TK3, gdyż i płyte główne w automacie to zwykły Soniak. TTT na Superkonsolę PS2 czerpie nieco z jej możliwości i uwierz mi na słowo - zwali Cię z nóg skoro na dene. Ci było widzieć tej pozycji w akcji. Takiego czegoś jeszcze nie było e Soul Calibur (DC) może wziąć grabki i spadać do swojej piaskownicy (prawdopodobnie już za miesiąc opublikuję odpowiedni tekst publicystyczny na ten temat :)

P(IE)S 2

:("[...] Na początku pozdrawiam wszystkich ludzi z Redakcji. To co robicie to najwspanialsze rzecz na świecie. Na Wasze łapy składam podziękowania od całego Szczecina (...) Chcę Wam przekazać, że po przeczytaniu ostatniego numeru PE ogarnęły mnie konwulsje - uświadomiłem sobie, że z PS2 robi się piec. W "Co Nowego?" przeczytałem informacje o drukarce, kamerze i jakichś programach dla Czarnucha. Co to ma być?! Ja i kumple byliśmy oburzeni! Chcieliśmy mieć najwspanialszą konsolę na świecie, a prędzej czy później otrzymamy peceta. [...]"
Neo009, e-mail

W rzeczy samej - to co robimy to najwspanialsza rzecz na świecie. Pierdzimy bekamy i prowokujemy w dodatku przetrzymujemy w lochach staruszkę dzięki której w miarę prosperujemy w zamian karmiąc ją suchym chlebem dla konia i wodą (rarytas dwumiesięczne suchary). No, ale skoro tak sądzisz, niech i tak będzie (...) Spoko-majonez! Z PS2 nie zrobi się piec, gdyż SONY ma awersję do jego pseudo sprzętu. Fakt jest jednak faktem, że pewnego pięknego dnia na rynku pojawią się akcesoria dla Superkonsoli pozwalające np. zeskanować lub zrzucić na żywca (kamera) własną facjatę i umieścić ją w grze, w dodatku w miejscu mordy jakiegoś zewodnika Twierdzisz, że to kiepski pomysł ? A ja celowo napisałem 'pewnego pięknego dnia', bowiem taką alternatywę uważam za wspaniałą! Już widzę jak mój ulubiony zawodnik w TK4 obrywa się z moim pyskiem! Już widzę te mecze w ISS 2003 podczas których podaję piłkę nie do "numeru 125" lub "Ronaldo" jano de Scierwa który notabene zabija się na piłce lub łamie obie nogi podczas próby wyegzekwowania rzutu karnego zaś Koso gryzie ze śmiechu poprzeczkę! A stosowna oprogramowanie - musi być, wszak samo nic się nie robi. Jasne, to bardzo źle ..

BUNT NA POKŁADZIE!

:) "[...] Piszę do Was ponieważ pragnę wyrazić swój protest przeciwko drukowaniu tych wszystkich listów dotyczących PS2 i innych "technicznych bzdur". Pozdrawiam z jego miejsca "Jelka z Bydgoszczy" który jako pierwszy odważył się przeciwstawić "gorączce" związanej z PS2. (...) Takiły typu: "A czy nowa konsola będzie miała to, a czy tamto...? Czy nie będzie "zgłków", łańców zacięć?" - ilość można toczyłać?! Albo ewentualnie wyczyta w PC-towej prasie jakieś pierdoły o PS2 i od razu wali z tym do PE by spróbować Cię zagiąć jakimś "technicznym" bełkotem... Grrrr! KILLIM! Ajak widzę listy z pytaniami typu "Czy Xbox będzie lepszy od PS2?" "Czy gry z PS2 będzie można uruchamiać na zwykłym PlayStation?", "A mój kolega powiedział że Dreamcast wyciąga więcej FPS-ów niż PS2. Czy to prawda?" - TO MNIE SKRĘCA!!! W odwecie ja zadam kilka pytań. Oto one: 1> HIV. Ile razy dziennie myjesz zęby? 2> Ile Redakcja płaci miesięcznie za prąd? 3> Ile słoni zmieści się na czubku głowy Gamery? (...) Mam jeszcze pewien pomysł. Gdyby każdy Czytelnik podesłał swoje ulubione kawały to możliwe że wkrótce w każdym numerze umieszczać 10 najlepszych... I co, dalcby się? [...]"
Sasi, Wodzisław Śląski

Wcale nie trzeba odwagi, co by się nam "przeciwstawić". Wszak na łamach "LISTÓW" nikogo nie bije (niestety nie jest to możliwa za co żałuję i cierpię z tego powodu) co najwyżej publicznie błuzgam z czego jak donoszą szpiedzy osoby zainteresowane cieszą się jak cholera i chwalą w gronie najbliższych znajomych. Fenomen? W pewnym sensie (...) Fakt jest faktem - niektórzy Czytelnicy mają problemy z osobowością (podwójną i "więcej-dyną") w efekcie czego chwytają za długopisy lub klawiatury tuż po transformacji w Mr. Hyde a.) Skutek - pytania typu "Czy gry z PS2 będzie można uruchamiać na zwykłym PlayStation?" Przyznaj sam - sięgając po PE i zaglądając do działu "SKRZYNKA" oczekujesz takich bredni chcesz się pośmiać i wyżyć na kochanym miśku, ponieważ zawarte tu materiały stanowią wspaniałą pożywkę i asumpt, nieprawdaż? Staram się dozować odpowiednie ilość listów zwyczajowo głupich, lekko głupich i tych mało głupich, a czy mi się to udaje - nie mnie to osądzać. Gorączka związana z PS2 nie opadła, wciąż otrzymuję masę listów z pytaniami dotyczącymi tegoż systemu, ale przyhamowałem nieco i selekcję przeprowadzam co by i "prace" tekstujące o sprawach bardziej "przyziemnych" publikować (na wyraźne życzenie Czytelników). Temperatura 40 stopni Celsjusza.

PRZEPRASZAM, CZY TU BIJĄ?

lista dyskusyjna

Wczoraj listerowych grup dyskusyjnych otworzyłem grupę "Przepraszam, czy tu biją?". Zbiorę tu będą Wasze opinie dot. różnych tematów. Zasady: Wy wypowiedzicie się, ja podsumowuję dyskusję. Jeśli uważam to za stosowne (jeśli uznicie się więcej mobilizery, to wrzucam do pieca:). Tematy:

- **PlayStation 2 a inne konsole**
- **Ocena gry: sposoby i miarodajność oceny**
- **ewolucja technologiczna a gry. Od PONGa do MGS2. Czy zuchwałą jest jakieś zmiany z korzyścią dla gier, czy wręcz przeciwnie. Co sądzisz?**
- **rola PSX EXTREME w kształtowaniu się młodego pokolenia:)**
- **Piractwo**
- **PlayStation a PC**
- **Twoje ulubione 10 gier na PSX (z argumentami)**
- **Złoty Czytelników PE. Twoje uwagi i propozycje**
- **RESIDENT EVIL. FINAL FANTAST. TEKKEN. Które część dotąd serii jest najlepsza i dlaczego...?**
- **Dziewczyny i PlayStation. Dlaczego grają? Jak zaczynały? Jakie gry preferują? Piszcie!**

Wiem, wiem się odbyć w tym numerze inauguracja tej dyskusyjnej, ale z kilku powodów nie nastąpiła, za co przepraszamy. W następnym PE na pewno ją zamieścimy, NA MOM DETEM, ODBIECIAJEMY. Jak mam czas tyle, powinna być, raczej będzie, chyba że zamówienie, będzie dobrej myśli, jak nie w przyszłym, to za dwa miesiące :)

sza, czyli w normie ... A teraz odpowiedzi na Twoje pytania (kategoria wyjątkowo głupie hieh-hieh) ad 1> Przeważnie 2 razy dziennie nie jak zachcieję to bywa różnie ... ad. 2> Brać pod uwagę energię zużywaną przez żarówkę w lochach ? ad 3> Pół słonka.) (..) Myślelimy nad tam patentem nie doszliśmy do wniosku, że od tego są szkolne budziewia i brukowce do kibla!.

NAWRÓCONY POWRÓTI

[...] Ale numer! Pierwszy raz w życiu napisałem list do jakiejkolwiek Redakcji - i w dodatku został wydrukowany;) (PE #39 - przyp. HIV'e) Chociaż można było się tego spodziewać, chyba lubicie czytać korespondencję od nawróconych (w sumie trafny topic) (...) Tak się zastanawiam, kto poprawie te listy, bo w kilku miejscach użyłem innych słów. Czy macie do tego specjalną osobę ... ? (...) Ostatnio napisałem, że to dobrze, iż zje***cie ciekawe gry i jeśli nie ma żadnej dobrej pozycji, to otwarcie o tym piszecie. To w sumie dobrze, bo chroni przed kupnem chłamu, ale jest też druga strona medalu (niepotrzebne skreślić)... Gdy biorę PE do ręki, to widzę np. dwie gry z wyśrubowaną wysoką oceną -! to recenzje czytam. A jak widzę wystawioną ocenę poniżej "5" - to mi się nie chce tracić czasu na czytanie o tym że gra jest g***no warta, skoro wystawiacy spojrzać na "oceniaczkę" [...]

Błazen, Toruń

Kwestia szczęścia... Korespondencję od nawróconych lubimy czytać bo potrafimy cieszyć się ze szczęścia innych... ( ) Oczywiście że mamy wyśpiewaną osobę, która poprawia listy - co prawda pracuje w lochach i narzeka na płaczące oraz gryzące po kostkach szczury, ale swoją robotę odwala sobie) (...) Prezentowany przez Ciebie tok rozumowania jest co najmniej pogięty. ZAKŁADAJĄC że nie wystawiasz recenzji gier które zostały uraczone oceną niższą niż "9" (raczej a> przyjemność z czytania sieku bzdur b> przez przypadek nie przeczytasz np. recenzji SPYRO THE DRAGON 3. Ponoć jesteś niedawno w tym "biznesie" a w ostatnim akapicie wspomnianej recki wyjeżdżam, iż w takim przypadku powinieneś dorzucić do oceny końcowej 2 "oczka". W ten oto sposób gra powinna otrzymać u Ciebie, co sugeruję, ocenę "10". Ale nie - widzisz czarno na białym ocenę "8", więc masz o d***e tekst! A co powiesz na innych sequeli? Shiva często wychodzi z podobnego co ja założenia karząc srogo mało twórczo komunikację, co wcale nie oznacza, iż są one bezsensu. Przykładów i odniesień mógłbym podać znacznie więcej ale mi się nie chce. Nie błaznuj!

PS2 W EUROPIE

"[...] Nie jestem pewien, czy PS2 zabłyśnie w pierwszych paru tygodniach po premierze w Europie tak, jak w Japonii. Bo połowa jelopów (tak mogę nazwać tych, którzy nie czytają PE) nawet nie wie, kiedy PS2 znajdzie się na półkach sklepowych. Wpadną do supermarketu i stwierdzą, "O już jest PS2!" Tylko że dzięki Wam ludzie wiedzą o premierze. Wiedzieli wcześniej, ponieważ o tym trąbiliście na prawo i lewo. Jelopy zobaczą PS2 i kupią ją dopiero za pół roku. Więc nie spodziewajcie się już hucznych imprez. To trochę poirwa, zanim sprzedaż się rozkręci [...]"

Tnopek, e-mail

Czy ktoś twierdzi inaczej...? Ludzie są nieufni - to raz. No i nie mają kasy - to dwa i trzy zarazem. Na pierwszą partię rzucą się ci, którzy kasę mają i wydanie 2 kafli na sprzęt traktują jak patriotyczne palcami, przyjemny obowiązek. Kupują także od razu wszyscy maniacy którzy będą mogli dokonać zakupu na raty, co wydaje się rozwiązaniem w miarę rozsądnym. Jednak lwia część Czytelników PE (i nie tylko) będzie się obkuwać na kolejne recenzje gier dla PS2, którymi będziemy się podniecać na łamach miesięcznika (w tym miesiącu zawrzałe!), skrupulatnie odkładając każdą złotówkę do portfela odmawiając sobie wszelkich innych przyjemności. Niestety, rzeczywistość to nie Matrix i kupno sprzętu nawet tej klasy, za taką forsę to nie byle jakie wyzwanie. Kiedy większość pozwoli sobie na PS2 - to indywidualna opinia nie należy przyjąć, iż średnio za 6 miesięcy (taką mam nadzieję). A wtedy zaczyna się azybkie/wolne jazda (i płaczę ze szczęścia że "wyścigi" to moja dziedzina hihihi!)"

PRZEKRĘT

"[...] Stary mam prośbę OPUBLIKUJ DANE PEWNEGO GOŚCIA. Łukasz XXX... - żumówił mnie FIFĘ 2000 ("Pan Bóg"); umówiłem z nim, że najpierw przyślę mi pierwszą część gotówki, a po sprawdzeniu gry - drugą. Gość mnie wyrolował - drugiej części nie przysłał. CO ZROBIĆ? [...]"

Grzegorz, e-mail

Układ wygodnie wsadź głowę między kolana, a następnie pocałuj się pocałować w... Cóż jak sam przyznałeś - zostałeś wyśrubowany. W dawnych czasach nie można niczemu ulec. Człowiek uczy się na własnych błędach (co jak widzisz, jest bardzo kosztowne) i mam nadzieję, że więcej takowego nie popełnisz. W tej sprawie nie możesz zrobić absolutnie nic, gdyż nie masz żadnych dowodów. Zaś my... cóż, w "stopce redakcyjnej" wyraźnie zaznaczamy "Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń".

LENIE!

"[...] Możecie uznać, że się czepiam, ale wydaje mi się iż nie przykładacie się do wyceniania zdjęć do gier dla PS2 - piszecie że gra ma to i tamto, nie tak na dobrą sprawę nie próbujecie tego zobrazować. W przypadku gier na PSX jest o niebo lepiej. Co jest z Wami, lenie śmierdzące?! [...]"

Dawid, Opoczno

Sprawa jest prosta. O ile do gier dla PlayStation sami wyciągamy zdjęcia, co umożliwia nam specjalistyczna aparatura.) (PSX połączony z piecem) o tyle w przypadku PS2 jest to niemożliwe przynajmniej na razie. Jesteśmy zatem zmuszeni publikować zdjęcia z Internetu - a te nie zawsze prezentują to co byśmy chcieli. W przyszłości na pewno powstanie "specjalistyczna aparatura" a wtedy czym prędzej się w nią zaopatrzymy.

WARIAT

"[...] Doradzcie mi, proszę, ponieważ mam kupić sprzęt do grania - PS2 lub PC. Nie wiem, co wybrać... ( )"

Tomasz, Oleśnica

Skoro się zastanawiasz, to kup płacia, a od nas dostaniesz bonusowo krzyżyk na drogę, no i nie chcemy Cię znać. Nie zdziw się jednak, gdy padną klasyki na HD w rejestrze znajdziesz śmieci o jakich w życiu nie słyszałeś, w pliku *.doc znajdziesz zabezpieczenie własnego systemu, w oryginalnej "Windzie 2000" zaczną się wirusi zżerający dane w okamgnieniu zaś synchronizacja monitora padnie po 2 miesiącach. Aha, za 3 miesiące zabraknie RAM-u 999 MHz procka nie wystarczy zaś karta graficzna z wbudowanym 32 MB pamięci będzie ledwo co zipać... Wciąż chcesz płacia...?

NAGRODA KARTA PAMIĘCI

*******LIST MIESIĄCA*******

NOWOŚCI NA PSX

"W trzeciej części "skradankowego" symulatora ślaja wystaw, w bezwzględnie obcisłym, lecz w szczególe czarno-wyszczuplającym kostiumie niewidzialnego zabójcy, sam Louis M. Gra nosić będzie tytuł TENCHU" 3.

"Oburzony bałwochwalczym wręcz zwielbieniem, jakim dokrzywdzający ahlaecy darzą pewną panią archeolog, Kacziż Kalalicki w Polsce (światem, iż owe zwielbienie często kończy się w charakterze biologicznej postaneweł przekonać firmę EIDOS aby w kolejnej części TR główną rolę zagrał jak najbardziej niepewny i uczny Kardynał S. Gra (używam mówiąc dotyczącą tajemniczego artefaktu, który pozwoli zaleczyć bożka-lemota, przywoływanego w tarocznym, apokaliptycznym rytuale "Metalmanii") nosi roboczy tytuł BLAD RAIDER. THE LAST DEFECATION

"Z okazji zbliżających się wyborów prezydenckich w Polsce (tt: informacja przedawnionaa) firma CAPCOM wypuści na rynek grę, w której Prezydent X. zmuszony będzie podróżować pociągami gdyż doszedłmi współpaństwowcy zakopili mu limuzynę. Jaka za akcja rozgrywać się będzie na torowach i w pociągach PKP możemy oczekiwać klimatów, przy których ta z SILENT HILL będą jedynie pierdolejkiem niedoperza na dę odgłosu, jaki wydaje ludzka czaszka pękająca w paszczy Exhumeha. Gra nosić będzie tytuł PRESIDENT EVIL CODENAME PERONICA.

"Bazując na engine'ie z najnowszej/najlepszej na PSX racera, powstaje ma gra, w której będziemy mogli ścigać się podczęcznie do wodopoju zwierzętami. Smaczka dodawać ma fakt, iż będziemy mogli kierować legendarnymi kreaturami lub takimi, które dawno już wyginęły. Zapowiedziana na grudzień gra nosić będzie tytuł KRAN TURISMON.

"W następnej, czwartej już części przygód Crash przeniósł (!) głównego Dudu, syna niejakiego Ala (z popularnego w Polsce serialu komediowego). Tym razem zło Dr. Cortex pragnie zniszczyć świat, transmitując do wszystkich krajów. Dumaczone na wszystkie języki: polskiego programy publicystyczne, co doprowadza wszystkich do śmierci z "przedmiotu się". CRASH GUNDTISC0000 ma ukazać się wraz z poczętkiem grudnia.

PIN, Mikuliczyce

Khem, bez komentarzy. Zaznaczamy jednak wyraźnie, że ale jednemu nastawieni w jakikolwiek sposób (zapolityczne itd. itd. spodobał nam się fakt informacyjny. Absolutnie nie podpisujemy się pod przestaniem zoo płynącym, przynajmniej publicznie;) Kto wie - być może któraś z gier wkrótce ujrzy światło dzienne, czego sobie i Wam życzymy hihihi! PS. Autor nie podał swoich namiarów (adres domowy), toteż Nemorki nie dostanie - niech będzie to dla i dla wszystkich nauczką...



SMS POWER!!!

SMS y podbijają świat. Krótkie wiadomości tekstowe zalewają moją "komórkę" każdego dnia. Jakoż postanowiłem wprowadzić do "LISTÓW" mini rubrykę poświęconą tejże formie komunikowania się (bezsensowne tak dla odprężenia). Mewa oczywiście o władzmościach jajcarskich. Proszę o przesyłanie krótkich wiadomości tekstowych pod numer mojego telefonu: [0606] 33 82 82. Nie zapomnijcie również o podpisywaniu się pod sms!. Bawiłam treść najlepszych (najbardziej wywalanych w kosmos) SMS-ów będzie drukowana wraz z nazwiskami autora (przykładowy podpis. Jumbo, Braków)! Z wiadomych przyczyn nie będą honorowane wiadomości graficzne! Nie przewiduję nagród - zabawmy się dla idei! Czekam niecierpliwie na SMS-y a na rozgrzewkę zapodaję pierwszą wiadomość z zabarwieniu melioracyjnym. Hiekie!

"Sprzedam fotelik, rocznik '83, używany, brak hamulców, lekko się prowadzi, podgrzewane siedzenia, dwie poduszki, automatyczne szanie. Nie bitali!" Maly, ???

I co, jak Wasz się podoba debiut...? Czekam... [0606] 33 82 82.

LASKI

?: [redacted] Jesteście w pewnym sensie niekonsekwentni. Każdej relacji z targów gier komputerowych w PE towarzyszyły zdjęcia lasek biegających po ich terenie, a przy okazji relacji z tegorocznej edycji ECTS zabrakło tego atrakcyjnego dodatku. Dlaczego nie pokazaliście lasek - lali jak zwykle? [...]" Hirek, Tczew

Ekipa PE panoszącą się w tym roku po ECTS zapomniała o parys-



Kali zrobił sobie fotkę z laseczką... ale gumową. Zresztą, czy to jabłek różnica?

kanu [redacted] skupił się na szerzeniu obory pomimo faktu, że na stoisku posiadał aparat fotograficzny. Laski zostały zarejestrowane na kamerze wideo, ale jakość materiału pozostawia sporo do życzenia i nie nadaje się do druku (po zrzucie maksymalny kwas). Zresztą nie masz czego żałować - z roku na rok laski na ECTS są coraz gorsze (czyt. coraz brzydsze). Jakoż w tym podsyłku były zaledwie dwie laseczki (gumowych). [redacted] się boję jechać w przyszłym roku do Anglii...

RÓŻNE TAM

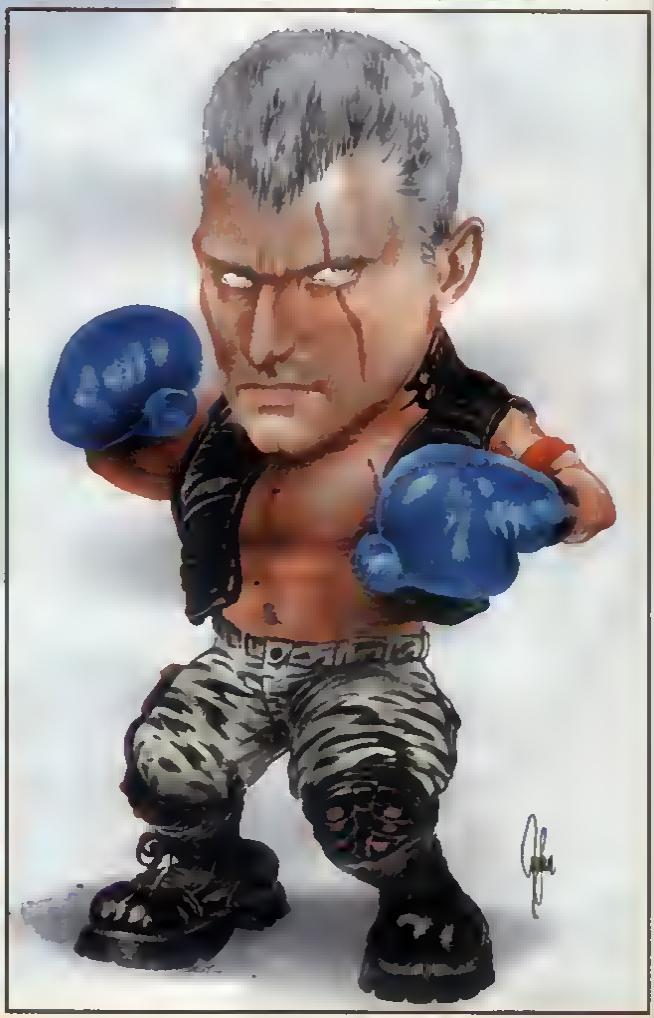
[redacted] Sądzę, że możliwość połączenia się z Internetem w PS2 będzie stanowić tylko miły dodatek i SONY nie powinno tego nadużywać. Inaczej będzie wyglądać sprawa z "dziedziczeniem" gatunków gier przez Czarnulę. O ile strategie i "menadżery" nadal będą wiodły prym na PC tak shootery FPP przeniosą się na PS2. Przyczynią się do tego m.in. lepsze możliwości graficzne. (...) 1> Nie obawiam się, że z PS2 zrobi się PlaC a pojawienie się takich gadżetów jak mini-kamera czy drukarka należy traktować jako plus. Za przykład posłużmy się ISS-em 2001. Posunęły się nieco dalej - pojawi się program do obróbki zdjęć więc dzięki jego funkcjom będzie można np. wydrukować klatka po klatce powtórkę ekstra bramki i pokazać ją kolegom nie posiadającym PS2! Widzę same zalety! 2> Absolutnie nie popieram stwierdzenia, że X-box będzie konsolą. Tu nastąpi rozłam pomiędzy komputerem do pracy a kompem do gier. Jak dotąd, PC-ty tworzone były zarówno z myślą o pracy jak i o grach. 3> Czy Fenix nie jest zbyt normalny by się z Wami zadawać? Kłopotliwe pytanie, prawda? 4> Czy to prawda, że Myszaga umarła za szpiega (na wakacjach - kiedy zaginął)? Przecież on nawet własnego cienia nie umie wyśledzić! 5> Gdzie się podziała "publicystyka"? Skończyły się Wam pomysły? 6> Gdzie zamówić PS2? Czy możecie podać kilka adresów? 7> Czy widział ktoś z Was na oczy dziewczynę Ścibery? Może to tylko tak dla niepoznaki - w pracy, a po pracy idzie do centrum podrywać facetów?) [...]" Wafel, e-mail

O ile w skali światowej może to stanowić ranking, tak w Polsce mało kogo będzie stać na granie po Sieci. Wszak połączenia telefoniczne zbyt tanie nie są, biorąc pod uwagę ew. rachunek na koniec miesiąca, a i jakość połączeń pozostawia wiele do życzenia (tag). A zatem słusznie prawisz - będzie to miły dodatek. Cię do "dziedziczenia" gier trudno ocenić, co się stanie. Konsole kojarzą się z określonymi gatunkami gier i deweloperam będzie ciężko przekonać potencjalnych klientów do wyżasoft gier np. strategicznych dla PS2 nad wersjami dla pecia. A możliwości graficzne mają w tym przypadku mało wspólnego z meritum sprawy. ad. 1> Z tym przedstawieniem sytuacji kłóka po klatce to może przesadzasz, ale w rzeczy samej możliwości płynące z tego tytułu będą spore. Nie spodziewaj się kolejnego Photoshopa, Worda itp., ale programy pisane z myślą o PS2 dadzą pewne możliwości. Poczekamy zobaczymy. ad. 2> Zgadza się, natomiast jest faktem, iż to właśnie gry wideo są motorem napędzającym postęp technologiczny i to że nowe procesory pięcowe lepią od ilości MHz-ów co nie ma proporcjonalnego przełożenia na jakość pecetowych produkcji. Z kolei twórcy oprogramowania są na tyle leniwi, że nie chce im się dopracowywać softu, w efekcie czego przysłowiowy "program do obsługi poczty elektronicznej" wymaga co najmniej karty GeForce 256 i 128 MB RAM-u. X-box śmierdzi na kilometr i nie wydaje mi się, abym musiał w przyszłości odszczekać swoje zdanie. ad. 3> No zadałeś mi klina. To nie jest fair! Dyskwalifikacja! ad. 4> Myszaga wpadł do studni, w której spędził wspaniałe 2-tygodniowe wakacje - lalu z niego specjalnie. Odnalazł go przypadkowy turysta germańskiego pochodzenia, który po imprezie nad ranem postanowił odłać się do studni. Tak też zrobił (tym samym ratując życie naszego "agenta specjalnej troski") ad. 5> Absolutnie nie! Teksty publicystyczne dodajemy w przypadku, gdy pojawia nam na to ilość gier ukazujących się w danym miesiącu. Lurik, za miesiąc przeczytasz co nieco a już w tym stanie wypalił z tekstem, który prawdopodobnie zaciekawi niejednego z Was. ad. 6> W sklepie) ad. 7> Scena raczej nie podrywa facetów, gdyż z pewnością oderaliby się o nas przy każdej możliwej okazji czego na szczęście nie czyni. Ale fakt jego dziewczyny nikt z nas jeszcze nie widział. Zresztą, czemu się tu dzi-

LIST MIESIĄCA



Aby zmobilizować Was bardziej do wytężonej pracy podczas skrobania listów do Redakcji, postanowiłem przyznawać nagrodę za list miesiąca. Nagroda symboliczna - Memory Card. "List Miesiąca" będzie drukowany w wyróżniającej go ramce, niekoniecznie jednak w całości. Życzę udanych łowów, a i narzędziom, żeby wszelakie spadały na nowe.



PCHLI TARG

Wymienię lub kupię gry na Sega Orion Bartek, tel. (0032) 3842840

PORSCHE CHALLENGE, TRASH IT, KILL 3 (NTSC). Tel. (0606) 83 30 202, Tomasz

Sprzedam oryginalne gry (PAL): TEKCHU (65 zł), DUDE NUKEM! TTK (145 zł), SILENT HILL (145 zł), DRIVER (85 zł), SOUL BLADE (75 zł), MOTO RACER 2 (100 zł), (NS PRO EVOLUTION (140 zł), TEKKEN 3 (85 zł), TEKKEN (bez pudełka, 30 zł); płyty z demami (3 zł/szt.). Marek, tel. (0-44) 662 40 00, do godz. 14:00, a-mail: swoot domos@gazeta.pool.pl

Sprzedam konsolę SONY PlayStation II (wersja japońska) + Dual Shock II + oryginalny pad SONY (szary) + kabel cinch + kabel RGB + kabel zasilający + zasilacz napięcia + oryginalna karta pamięci do PS2 + TEKKEN TAG TOURNAMENT. Cena komplet. ok. 2000 zł. Tel. (071) 355-71-20 (głównie pon. - czw., po godz. 18:00), Paweł

Sprzedam konsolę PSX 700Z (przerobiona, stan bardzo dobry) + obudowana + 2 Dual Shock (jeden oryg. SONY) + 8 karty pamięci (obydwie SONY) + 20 płyt. Cena 450 zł. Tel. (052) 31 05 210, proszę Jacka

Sprzedam konsolę PSX 700Z (przerobiona) + Dual Shock + dodatkowy pad + Memory Card (120 bloków) + kabel RGB + 25 gier + prasa (PSX EXTREME od #16). Tel. (0502) 00 00 70, dzwonić po godz. 17:00

w. My Ziemianie na p[illegible], w mgnieniu oka przeteleportować się na Marsa (a może na Wenus?), co nasz alien określa jako pozwalanie w swoich rodzinnych stronach.

PRZEPLOT

?■ [...] jak to możliwe że przeplot podoba rozdzielczość (tylko mnie na odsyłaj do tekstu o sztuczkach technicznych w TK3, bo tam nie objaśniłeś, dlaczego tak się dzieje) i czy w grach 2D można stosować ten trik? Jeśli tak, to czy oznacza to, że gra w rozdzielce 320x200 będzie wyglądać jak 320x400? Jeśli tak, to zaje****ie! [...] No i jak należy trzeba zaprogramować wyświetlanie obrazu? [...]

Jahwe, Kielce

Przeplot czyli tryb interlace wynika to z konstrukcji kineskopu - wyświetlany obraz składa się z dwóch półobrazów (jeden obejmuje linie parzyste a drugi nieparzyste). Są one wyświetlane naprzemiennie z częstotliwością 50/60 Hz (PAL/NTSC, co ramkę). Oczywiście na ma znaczenia, czy efekt ten jest stosowany w grach 2D, czy w innych - gdyż nie ma nic do właściwości telewizora, czyż nie? Nawet gdy gra nie wykorzystuje przeplotu to wyświetlane są dwa półobrazy (takie same). Gra nie "będzie wyglądać" tylko taktycznie będzie pracować w interlace'ie. Cały trik polega na tym, że jeżeli wyrobisz się z obliczeniem grafiki w jednej ramce, to nie musisz liczyć co drugiej linii (bo jeden z półobrazów jej nie zawiera). Dzięki temu można wyświetlać grafikę w podwyższonej rozdzielczości licząc grafikę w niższej (użyto m.in. właśnie w TK3). Jedyny drawback to charakterystyczne migotanie obrazu (przy dużych różnicach w półobrazach oko ludzkie jest w stanie dostrzec ich podmianę). (...) Na PSX? Prawdopodobnie (nie mam dewitu.) wystarczy przełączyć jedną flagę sterowania grafiki i napisać odpowiednie procedury jej generacji (wyrażające się w ramce i rysujące w co drugiej linii). Swoją drogą dawię się że większość gier na PSX nie korzysta z przeplotu.

CZYTA SIĘ...

?■ '[...] 1> Co miesiąc kupujemy PSX EXTREME i mamy problem z facetką, która sprzedaje prasę. Kłóci się z nami, że nazwę magazynu wymawia się "PSX EKSTREME", a wg nas "PSX EKSTRAJM". Jak forma jest poprawna? 2> W PE a30 napisałeście ("Kącik separacza") że gdy spaczuje się grę VS. 2ND OFFENSE, to można wlożyć dowolną płytę muzyczną. Spróbowaliśmy włożyć Offspring, a tam Smerfne hity! Co to ma być?! [...]'

Bąk i Bobek, Jelenia Góra

ad. 1> *O, w mordę!* - jak to Wiesiu mówi... Nie spodziewałem się, że ktokolwiek, kiedykolwiek będzie miał problemy takowej natury. Skoro jednak Was to uszczęśliwi, sugeruję wymawianie nazwy miesięcznika dzierżonego skurat, przypadkowo w dłoniach jak "PSX EKSTRAM" (ale miłymi tiramć) - tak jest poprawnie przynajmniej w naszym pojęciu, w oparciu o znajomość i angielskiego oraz prawideł nim rządzących:) ad. 2> Sprawa jest poważna. Ostatnimi czasy rozpętała się prawdziwa wojna wypowiedziana przez firmy fonograficzne przeciw piratom "dystrybutorom" którzy to sprzedają lipę dosłownie za kilka złotych. 'Smerfne hity' wdarły się niespodziewanie na rynek, goszcząc pod strzechami nieświadomych zagrożenia ludzi w tym m.in. w Waszym domostwie. Nic to, wsłuchując się w niezwykle męskie głosy, a i miejce na uwagę za prawdopodobnie łapaki maczał w tym czarnoksiężnik-oszołom Gargamel w asyście kota-nadorady Klakiera. 'Jak ja nie cierpię tych Smerfów!'

WOJO

?■ '[...] 1> Kto z Was był już (lub wkrótce będzie) w wojsku? Ja wczoraj dostałem wezwanie na komisję - ale jaja! 2> Jak "życie redakcyjne" wpłynęło na Wasze życie codzienne? Co się zmieniło na dobre a co na złe? 3> Co myślą Wasi rodzice o Waszej pracy? 4> Co czujecie pracując w najlepszym miesięczniku o PSX? [...]' Kodi, Czorków

ad. 1> Tak się szczęśliwie złożyło, że jeszcze nikomu z ekipy nie było dane siedzieć w pyle, a część z nas nigdy tam nie zagości z uwagi na błogi stan psychiczny (no to była słuszna decyzja komisji). Co prawda wśród nas znaleziony się kilku idiotów którzy by skutecznie ochraniali państwo w razie najazdu zbrojnego (moje gazy to broń chemiczna z międzynarodowym certyfikatem jakości. Myślę z karabinem przeciwko całej armii: Kali i walka wręcz (olkusz w TK:). Gamera mógłby przysłonić granice hihihi!). Być może też z nas w przyszłości odwiedzi tę jakże zabawną instytucję a wtedy z pewnością zdamy Wam relację z najbardziej zwariowanej "przysługi" jaką świat widział (snajperki z kuliarni na farbę pójdą w ruch)... ad. 2> Oprócz tego że jesteśmy zwichrowani, nawet do wojska nas nie chcą, plerdy stanowią międzynarodowe przywarcie, satutujemy stojąc na głowie gryziemy pady plujemy z wieży Eiffela prosto na głowy turystów itd., to w sumie nic... ad. 3> Nasi rodzice nie są do końca zorientowani, co tak naprawdę dzieje się w siedzibie Redakcji, gdyż niektóre strony wyrywamy zanim przedstawimy im świeże numery zajeżdżające farbą drukarską aż miło. Sądzą, że jesteśmy wzorowymi pooechami, ambitnymi mieszkańcami (nie licząc Ściery, hihihi!), ludźmi poważnymi. Prosę, nic im na mówcie... ad. 4> Całymi fatal stampedek i falacy puszczanie miesowo przez nas samych. Pełna kanalizacja i głupie wymowne spojrzenia towarzyszą każdemu z przeprowadzanych manewrów. Dosłałemy jednak do wprawy i rozpoznawamy beatlepole kto zapodał kora - wszak pracujemy w niezmienionej ekipie od kilku lat. Obecnie jesteśmy za stadion zaawansowanym zgadujemy kto co jadł wczoraj. Póki co skuteczność w orzekaniu składników obiadu wynosi ok. 60% ale pracujemy nad tym ciężko i rzec by się chciało w pocie czoła, z narażeniem zdrowia, czasami nawet życia.

POLITYKA

■ '[...] 1> Coraz więcej Graczy uważa że PSX umiera. Sądzę że jest to spowodowane głównie przez firmy, które wydają takie tytuły, jak VICTORY BOXING, BATTLE TANX itp. I nich nie pie***a, że Play ma już swoje lata, bo nawet na COLIN 2 mógłby mieć lepszą oprawę graficzną. (...) 2> Programiści tłumaczą się ze z tej platformy już nic nie da się wyciągnąć. Taaa... A co by było, gdyby twórcy GRAN TURISMO stworzyli jakąś strzelaninę...? A gdyby autorzy TK3 zrobili strategię...? [...] O jakości gier decydują ludzie je tworzący a nie ograniczenia sprzętowe. (...) 3> Wkurzyła mnie jeszcze jedna sprawa. Otóż mój kumpel pecetowiec kupił grę Diablo 2. Wydał za nią 160 zł... Pomyślałem że 60 zł różnicy w stosunku do gier na PSX to pół biedy, ale szczena mi opadła gdy otworzył pudełko. Wiecie, co było w środku (nie licząc kompaktów z grą)...? Zarąbista podkładka pod myszkę, kolorowa instrukcja obsługi opisująca dokładnie "co i jak?", parę pocztówek, no i gra w j. polskim! To mnie wkurzyło! Nie dość, że gra tańsza od tych na Playa, to jeszcze zawiera takie bajery. Dla-



OBRAŻ NAS ZA MEMORKĘ!

Na przekór temu, co wymyśliła konkurencja, postanowiliśmy zorganizować konkurs polegający na spłodzeniu KRÓTKIEGO, obraźliwego tekstu godzącego w załogę PSX EXTREME

Chodzi o napisanie krótkiej i zwięzłej formułki, która potrafiłaby nas chwilowo rozbawić i obrazić zarazem (bez przegięć!). Niechaj będą to jednak wymyślne hasła a'la "jak na Was patrzę, to gryzę własny ogon i wymiotuję jelitami", nie zaś ogólnie zasłyszane "pod menedżerem".

Na autora najlepszego hasła czeka karta pamięci oraz dożgonna sława

Listy z dopiskiem "(o)KAN" prosimy nadsyłać na adres Redakcji. Rozwiązanie nastąpi w PE 042. No, na co czekacie, czyżbyście nie potrafili nawet tego...?

Redakcja

czego tego nie ma w przypadku gier dla PSX???!!! [ ]"

Łukasz, Wrocław

ad. 1> PSX jeszcze nie umiera, jego częściowy zgon, jak na moje oko nastąpi za ok. rok. Co prawda postawienia przeze mnie diagnoza może się mijać z prawdą (a tego tak naprawdę nie wiem - wszak rynek ułmierca konsole), ale jest tak się stanie - żywe zombiaki będą tkwić w Waszych domach. Egzekutor w postaci PS2 dokończy nędznego żywota PSX'a, co jest pewne. Na razie jednak nie ma co pękać, podajemy insulinę i podgrzewamy sytuację żarzący mi się pogrzebaczami, efkoz w formie "sondy" (Brodek może być?:) Nie ma co "gdybać" - na PSX raczej nikt nas już nie zaskoczy choć miło byłoby widzieć pozycje dopracowana graficznie (COLIN 2 to bieda? A co powiesz o DRIVERze 2???) ad. 2> Po ujrzeniu pierwszej części RIDGE RACERa i TK wiele osób stwierdziło, za to szczyt możliwości PSX'a, bo jak na owe czasy po prostu obie gry zrywały tupety. Co się dzieło później - to każdy we Twórcy GRAN TURISMO (POLYPHONY) zdążył wydać strzelaninę oczywiście wyrąbistą (OMEGA BOOST), a NAMCO nie miuje się w strategiach, choć rzeczywiście mogłoby z tego być "coś"

(czym innym jest kilkanaście wykonana gry od strony graficznej) ad. 3> Jak widać użytkownicy platformy PSX są traktowani jak ludzie śpiący na kasie. A co się tyczy dodatków do pieceiowych gier to takowe zestawy można nabyć od czasu do czasu choćby za naszą zachodnią granicą - w Niemczech (vide METAL GEAR SOLID i zestaw "gra + koszulka + blacha na szyję + coś tam jeszcze"). Prawdopodobnie w Polsce nikomu nie zależy na tym, aby sprzedawały się oryginalne kopie gier, że nie wspomnę o schludnie opracowanych lokalizacjach - toż to szczyt marzeń. Ech, SONY Poland, puchu marny...

LUDZIE LISTY PISZĄ...

?! [...]Ale mnie załatwia od głupich listów, które HIV drukujesz. Wiem - robisz to aby zapewnić swoim Czytelnikom dobrą zabawę, ale powiedz - czym kierują się ci ludzie zadając pytania na które odpowiedzi udzieliły każdy przeciętnie rozwinięty użytkownik Playa)? [ ]" ??? ???

Geneza listów idiotycznych jest dla mnie tematem niezwykle trudnym do racjonalnego wyjaśnienia. Niektórzy są idiotami, inni leczą na idiotyczne odpowiedzi (no i je mają.) inni z kolei próbują wywołać sztuczny "dym", a jeszcze inni na to, że będą mogli popisać się przed znajomymi. Nie wiem czy kogoś to rajcuje, że zostaje publicznie obrzucony błotem, ale widocznie tak. Zresztą dostaję całą masę listów i telefonów w których Czytelnicy wyrażają niezadowolenie faktem iż danego dokwenta zbyt lekko zjechałem, czego żem nie jest w stanie pojąć za żadne skarby. W sumie prawda jest taka, że Czytelnicy PE to w przeważającej części "hurtkorowcy" którym się to podoba, tj. taka, a nie inna obsługa klienta. Mnie to cieszy, ich też - a zatem jest git! Czuć wyraźną więź w relacjach Redakcja-Czytelnicy, co należy poczytywać za niewątpliwy sukces PE jako takiego miesięcznika skierowanego głównie do młodzieży, choć klimat dookoła zczajają również osobnicy bardziej zaawansowani wiekowo (z tego miejsca pozdrawiam Daniela z Jastrzębia - chłop ma "nieco po trzydziestce", a nie może się nacieszyć tekstami w PE. Tak trzymać!) Nawiązując do tematu, psychologiem nie jestem, i być nim nie mam zamiaru [...], ale niektórzy Czytelnicy PE liczą na tanią sławę. Przypomina mi się przypadek szczególnie beznadziejny: Dokładnie o godz. 22:01 (gdy połączenia internetowe są już "tańsze" a przecież już po godz. 18:00 się tak dzieje) mój telefon komórkowy zaczął przyjmując masę SMS-ów (za sprawą programu Gadu-Gadu za stworzenia którego serdecznie dziękuję jego twórcom) najczęściej obrażliwej treści pod mój adresem, naturalnie non stop od jednego i tego samego (pewnie użytkownika. Sytuacja trwała ok. miesiąc, e że nie odpowiadałem na SMS-y w końcu gość wymiękł i puścił parę "HIV napisz o mnie w gazecie nawet w "Prywacie" to dam ci spokój" Nie napisałem o nim (tzn. nie można kochać obie na raz! [...] Tu Asia. Wiedzcie, że niektóre dziewczyny szaleją za graniem! [ ]"

Asia i Kacper, Kęty

Sadysta! Matka urodała Cię w ciężkich bólach, cierpliwe podawała Twój "brudny" tyłek (a to nie jest wcale takie miłe, jakbyś mógł przypuszczać:), gdy robiłeś pod siebie, od lat odsmywała sobie być miał co jeść, ścierała przed ojcem, co by Ci od czasu do czasu skóry nie wygarbował, a Ty odpłacasz jej pięknym za nadobne? Ale patent jest nieuły i być może przyałuzy się Czytelnikom PE lubującym się w wymutowaniu) [ ] Wybacz ale nie poczuwamy się do winy. Być może gry z PS2 utkwiły już głęboko w naszej świadomości, ale staramy się z tym jakoś żyć. Też dostrzegamy zalety gier na PSX, choć coraz więcej takowych mają gry na PS2 i nic tego nie zmieni. [...] Kiedyś wychodziłeś z błędnego założenia - najczęściej zmiana decyzji przychodzi wraz z wiekiem.



Pamiętacie sprawę zaginionej memorki, czy raczej zamiany memorki na czarny mazak? Powiedzieć się wkurzył i postanowił przesłać nam zdjęcie "nagrody". Aneta, zajmująca się wysyłkami, stwierdziła: "To nie jest nasz mazak" wykluczając tym samym omyłkowe zapakowanie czegoś innego niż nagroda.

SYMULANT

[...] Od dwóch dni symuluję chorobę. Nawet zrobiłem sztuczne wymiociny (z mąki, jajek, kawałków kiełbasy i kilku innych składników), które wrzuciłem do miski, którą mam codziennie przy łóżku. Najlepszą minę zrobiła moja mama, gdy jej to pokazałem. ( ) To że jesteście najlepsi na rynku wcale nie oznacza, że nie możecie być jeszcze lepsi. Zauważyłem, że przy ocenianiu gier na PSX podchodzicie do nich przez pryzmat gier na PS2. Wiem, że trudno jest to z siebie pogodzić, ale postarajcie się być bardziej obiektywni. Sam widziałem już sporo gier na PS2, ale wciąż potrafię dostrzec zalety gier na PSX. (...) Kiedyś wychodziłem z założenia, że "po co mi kobieta, skoro mam konsolę?" Teraz wiem, że można kochać obie na raz! (...) Tu Asia. Wiedzcie, że niektóre dziewczyny szaleją za graniem! [ ]"

Asia i Kacper, Kęty

Sadysta! Matka urodała Cię w ciężkich bólach, cierpliwe podawała Twój "brudny" tyłek (a to nie jest wcale takie miłe, jakbyś mógł przypuszczać:), gdy robiłeś pod siebie, od lat odsmywała sobie być miał co jeść, ścierała przed ojcem, co by Ci od czasu do czasu skóry nie wygarbował, a Ty odpłacasz jej pięknym za nadobne? Ale patent jest nieuły i być może przyałuzy się Czytelnikom PE lubującym się w wymutowaniu) [ ] Wybacz ale nie poczuwamy się do winy. Być może gry z PS2 utkwiły już głęboko w naszej świadomości, ale staramy się z tym jakoś żyć. Też dostrzegamy zalety gier na PSX, choć coraz więcej takowych mają gry na PS2 i nic tego nie zmieni. (...) Kiedyś wychodziłeś z błędnego założenia - najczęściej zmiana decyzji przychodzi wraz z wiekiem.

"BARDZO"

Jak każdy lekarz chciałby stetoskop
Jak górnik chciałby kopalnię
Sprzątaczka wiadro, kierowca samochód
Jak bezdzik na tyłku łatę

Jak każda dziewczyna chce mieć spodnicę
Jak chłopak buty sportowe
Jak każdy samochód dla matki córy
Jak rolnik świnię i krowę

Jak lekarz brawy chce mieć dostatek
Jak świnia pełne koryto
Jak lampart na skórze czarnych chce łatek
Jak kanik twarde kapyto

Jak drzewa słońca i wody chce mrówkowe
Jak robak dojrzałe jabłka
Kochanek miłości pragnie chce usta
Jak dziecko chce każda matka

Jak komar i wampir krwi chcą troszeczkę
Jak mucha chce wpaść do zupy
Jak kamraz z kamratem zjeść coś chcą bezcłowy
Jak kibel chce Twojej miski d**y

Jak pająk i rybitok chcą mieć swe sieci
Jak drink kostkę chce lodu
Jak zbójek małych tylko chce dzieci
Jak szambo dużo chce gnoju

Jak ugiąć chce się zielony mostek
Jak tampon chce mieścić się w sraczce
Jak majtki chcą opaskę do kostek
Jak kogut chce siedzieć na kurce

Jak dziwka chce mieć swoją latarnię
Jak dolar chce mieć żółte papiery
Jak "homo" chce się kochać analnie
Jak "jasna" pragnie "chołery"

Jak tarka chce mieć swoją marchewkę
Jak stół mieć chce stołowy
Jak ogród polną wody konewkę
Jak brudna ruga miedniczy

Jak młoda dziewczyna chce już mieć trzydziestkę
Jak Krnasc chce swoją Clarkę
Jak laty wszystko razem mieć chce faterasz
Donyna chce pasiać Jagerskę

Jak pan Bolesław naprawdę chce Prusa
Jak kapały dziadek chce bajoły
Jak orzeł chce Lecha, Czecha i Rusa
Jak napitek chce pięknej sąsiadki

Jak d**a chce mieć swego papieru
Jak głinarz chce wielu mandatów
Jak Kuroń chce zupę kubkiem dać wielu
Jak wariat chce domu wariatów

Jak poprzez chciałaby wreszcie mieć kwiaty
Jak długie włosy chce mieć
Jak kubiak wszyscy chcą płacić na raty
Jak pedant dokładny chce dzieł

Jak ryba po piernach chcą chodzić
A ja kocham TEKKENa "trójey"
Tak każdy chce mieć Playsa "dwójkę"

HIV



Z okazji małego jubileuszu (numer 40) zamieszczamy, na Waszą życzenie notabene, zdjęcie redakcyjne. Od lewej siedzą: Aju, Ściora, Lamer-Wuttl, Kali (też lama), Shiva. Drugi rząd: Koso, Star, Duli (prawczarz - sol dla lotek :), Fenix, Gamera i Loki. Listy oczywiście HIV. Konkurs! Zrobił Wyszrał! Nagroda - samochód osobowy wysokiej klasy i wycieczka do Tpozji.

gicz ten, w różnych stadiach zaawansowania, rządzi się własnymi prawami i nosisz z sobą określone (genetyczne?) konsekwencje (zapamiętaj to do końca życia!) (...) Ale, wiemy o tym doskonale. Mało tego - wbrew pozorom, niektóre kobiety szaleją nawet za nami, co nas naszło.

DC CUD-MIÓD

[...] Przez 3 lata miałem PSX'a, ale 2 miesiące temu kupiłem DC wraz z 1 grą. Ostatnio kupiłem super urządzenie - CD Loader, oraz BleemCast. Dzięki tym bajerom to DC jest najlepszą konsolą, a nie PS2! (...) W tej chwili mam 15 gier na DC (same hity!) po 35 zł/szt. Cena tej super maszyny wyniosła mnie łącznie 950 zł. I co Wy na to? (...) Mówię Wam, żadna bzdetka na PS2 nie wygląda lepiej niż Soul Calibur. I niech HIV nie próbuje bronić PS2, bo na pewno ma DC i wie o co mi chodzi [...]!

Maciek Aleksander Kuj.

Zacznijmy od tego, że CD Loader to nie urządzenie jena kawałek softu - program umożliwiający odpalanie pirackich kopii gier, pojawiły się już gry samobootujące się zupełnie jak na PSX. Co do wyższości DC nad PS2, to bym się kłócił) ( ) Hm, wg mnie - na DC nie ma 15 gier zasługujących na miano wielkich hitów, więc skąd je zdobyłeś...? No, przyznaj się). Cena Twojej cud maszyny to połowa ceny superkonsoli - my to na to [...]. Nie mam zamiaru bronić PS2, bo jest w stanie obronić się "na własny czytnie", tudzież na własny TTT (szczegóły za miesiąc).

IDIOTA

[...] Jeszcze 2 lata temu nie wiedziałem co to konsola i nie byłem fanem gier, aż do momentu gdy z nudów poszedłem do kumpla - pozwolił mi pograć na PSX. [...] W końcu postanowiłem namówić rodziców na konsolę. Miałem wtedy 200 zł i... wspaniałą dziewczynę. Za torsę mieliśmy wyjechać na upragnione wakacje [...] Rodzice dołożyli mi brakującą kasę [...] a gdy Ania przyszła do mnie pewnego dnia i spytała, kiedy jedziemy na wakacje, odpowiedziałem, "Chodź, pokażę Ci coś lepszego niż wakacje". Spojrzała mi w oczy, wyprostowała dłoń wzięła zamach i dostałem prosto w ryj! Wiedziałem, że to koniec między nami... (...) Co mam robić?! [...]!

Artur Bydgoszcz

Aż dziw mnie bierze, że kobieta Twojego serca niejaka Ania, nie poprawiła wymierzonego Ci "pięknego" choćby siarczystym kopem w krocze (na jej miejscu z pewnością tym tak uczyniłbym). Jesteś skończonym matołem. Teraz możesz wypożyczyć pomoc - tyle Ci zostało, dw. kupić dmuchaną lalkę i z nią wyjść na spacer gdy znudzi Ci się przechadzanie kolejnych misi i klepanie masek wyimaginowanych opryszków pokroju Gamery.

ALLELUJA!

[...] Dziękuję Wam za tak wspaniałe pismo, jakim jest PSX EXTREME. Każdy numer czytam od deski do deski i przyznaję, że jesteście jedyni w swoim rodzaju. Jednak nie to chcę Wam przekazać... W PE zawartych jest mnóstwo przydatnych porad i informacji - np. jak iść przez życie, ale nie sądziłem, że PE może uratować moje życie. A jednak! Pewnego dnia przez okno wleciał do mojego pokoju jakiś wielki robal (szerszeń? Jak wiadomo, ten może powalić konia jednym ugryzieniem!). Wtedy z pomocą przyszedł mi właśnie Wasz miesięcznik, który zalegał jest tam gdzie być powinien. W czym mi pomógł - domyślicie się sami (to bydlę zostało przeze mnie unieszkodliwione raz na zawsze, jednym ciosem). Alleluja! [...]!

Święty, Szczecinek

Nie znam się na latającym dziadostwie ale wydaje mi się iż w Polsce nie uświadczysz szerszeni, tak mi się zdaje. Mniejsza o to. Ważne że żyjesz) - będziesz mógł kochać i być kochany no i czytanie PE nie zostanie jedynie w sferze Twoich marzeń aczkolwiek po "zejściu" prawdopodobnie wolałoby Ci, co czytasz, hihihi! Fakt jest jednak faktem - bez PE nie ruszaj się z domu, gdyż może Ci uratować życie lub zdrowie (np. jeśli zostaniesz napadnięty - być może udobruchasz napastników przekupując ich PE właśnie lub cytując im jakiś tekst - o nuż padną za śmiechu. A wtedy w nogi!) Przy okazji pozdrawiam Czytelnika, który nabazgrał historię opowiadającą o tym, jak to rzekomo z pomocą PE unieszkodliwił wściekłego burka nawiewającego krzyżówkę, stenuszki, hiehie!

KUPA

[...] W jednym ze "Wstępniaków" przeczytałem o przedsprzedaży konsol PS2. 1> Co to, k**a, znaczy "przedsprzedaż"??? 2> Co trzeba zrobić aby załapać się na te konsole z "przedsprzedaży"? [...]

Kupa, Bielsko-Biała

Gratuluję lesywki "Przedsprzedaż" w tym przypadku to nic innego jak zepsuty na konsolę przyjmowane na ho, hoi przed jej premierą. Spytaj rodziców, jak to kiedyś musieli na zasadach "przedsprzedaży" kolować kawę wódę, mięso itp. Co do PS2 - niektóre sklepy/firmy organizują takowe akcje, co by zapewnić sobie z góry obrót towarem i odpowiedni zarobek. Jak jednak życie uczy nie zawsze takowy zabieg się sprawdza gdyż a to SONY nie wyrobi się z dostarczeniem na rynek obiecanej ilości konsol, a to to a to tamto... Niestety nie na tym nic tracisz ale praktycznie konsument przygotowany na tytaniczne platformy w dniu jej premiery bije się w łeb i wali baranki w ścianę ze złości poza tym musi na własną rękę biegać po sklepach. Hm, w Stanach konsole PS2 znały ze sklepów na terenie całego kraju w kilka godzin po otwarciu tych drugich (ponoć o godz. 09:00 trza było szukać pojedynczych sztuk ze świecą!) Ale na szczęście Polsce daleko do Stanów ad 2> Zapisać się w kolejce (na własną rękę) i znaleźć odpowiedni punkt organizujący taką akcję) i modlić się aby wszystko wypaliło.

MIEJSCE NA NOTATKI



TIPS&TRICKS

PURERIDE

Jeśli jako imię zawodnika wpiszesz: "PASWRD" - w trybie Lifestyle uzyskasz wszystkie deski, perki, ubiory i zawodników.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Jako kod wpisz jeden z poniższych wyrazów:
DWIECHANS - prywatne zdjęcia DreamWorks Interactive
MOHUEQUIPE - galeria
MOHDESSINS - galeria z krokówkami

STAR TREK Invasion

Na ekranie z wyborem misji wciśnij: ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, L1+R2, L2+R2. Jeśli odpowiednio wprowadziłeś sekwencję, to ekran zamiga w charakterystyczny sposób. Teraz będziesz mieć dostęp do wszystkich misji. Dodatkowo, kiedy zatrzymasz grę - dostępne będzie "Cheat Menu", w którym to będziesz mógł włączyć nieśmiertelność, wszystkie bronie czy możliwość rozwalenia przeciwnika jednym celnym strzałem

ALIEN RESURRECTION

W menu głównym naciśnij ● ← → ● ↑ R2, a w "OPTIONS" pojawi się dodatkowe menu, w którym będziesz mógł włączyć nieśmiertelność, nieskończoną ilość amunicji oraz wybrać etap, od którego chcesz zacząć grę.
■ ↑ ↓ ● ← R1, a w "OPTIONS" pojawi się tryb "Research"

Nieskończona energia
3010D620 2400
Nieskończona ilość turbo
8005162C 0000
Nieskończone ilość amunicji do pistoletu
8011BCC4 0064
Nieskończone ilość amunicji do strzelby
3011BCD6 00FF
Nieskończona ilość amunicji do "Pulse Rifle"
8011BCC8 0064
Nieskończone ilość amunicji od miotacza ognia
8011BCCA 0064
Nieskończone ilość amunicji do broni elektrycznej
8011BCCC 0064
Nieskończona ilość granatów
8011BCCE 0064
Nieskończona ilość amunicji do lasera
8011BCD0 0064
Nieskończona ilość amunicji do wyrzutni rakiet
8011BCD2 0064
Nieskończona ilość małych apteczek
8011BCE4 0009
Nieskończona ilość średnich apteczek
8011BCE8 0009
Nieskończone baterie do latarki
8011BCFC 00FF
Wszystkie bronie
3011BCBC 00FF
Zatrzymanie czasu
8005C3B8 0000

Sydney 2000

W menu głównym wciśnij jedną z poniższych kombinacji.
● X ▲ ■ - zdobywasz złote medale
▲ ■ ● ■ X - wszystkie konkurencje kończysz jako pierwszy

CoolBoarders 2001

Cool Boarders 2001
Nieograniczone ilość "Misów"
80077854 0000
Nieograniczony czas
800A7F4C 0388
Zawsze pierwszy
800A5B92 0000
Odblokowanie wszystkich postaci
8008C2FC FFFF
Odblokowanie wszystkich desek
3006BF0[illegible]
Odblokowanie wszystkich etapów
8006BE34 FFFF
8006BE36 FFFF
8006BE38 FFFF
3006BE3A 00FF
Wszystkie medale
8006BE3C FFFF
8006BE3E FFFF
Maks punktów
800A68EC E0FF
800A68EE 05F5

Wszystkie "Mementos"
80030C00 FFFF
Nieskończona ilość magazynków do wszystkich broni
D0048B90 005E
80049502 2400
Nigdy nie będziesz musiał przeładowywać broni
D008D404 0068
8008D408 2400

KODY DO MISJI 1:
Nieskończona energia
800F0CEA 0080
Odblokowanie Levelu 3
80039E2C 0001
Nieskończona energia na L2
800E2CDA 0080
Odblokowanie Levelu 3
80039ESC 0001
Nieskończona energia na L3
800E6E2A 0080
Odblokowanie Levelu 4
80039E8C 0001
Nieskończona energia na L4
800E689A 0080

KODY DO MISJI 2:
Odblokowanie Levelu 1
80039EC4 0001
Nieskończona energia na L1
800E550A 0080
Odblokowanie Levelu 2
80039EF4 0001
Nieskończona energia na L2
800D0C8A 0080
Odblokowanie Levelu 3
80039F24 0001
Nieskończona energia na L3
800E57DA 0080
Odblokowanie Levelu 4
80039F54 0001
Nieskończona energia na L4
800E74CA 0080

KODY DO MISJI 3:
Odblokowanie Levelu 1
80039F8C 0001
Nieskończona energia na L1
800EC48A 0080
Odblokowanie Levelu 2
80039FBC 0001
Nieskończone energia na L2
800DCDEA 0080
Odblokowanie Levelu 3
80039FEC 0001
Nieskończone energia na L3
800F147A 0080

KODY DO MISJI 4:
Odblokowanie Levelu 1
8003A054 0001
Nieskończone energia na L1
800D71AA 0080
Odblokowanie Levelu 2
8003A084 0001
Nieskończone energia na L2
800DDCCA 0080
Odblokowanie Levelu 3
8003A0B4 0001
Nieskończona energia na L3
800DE5CA 0080

kierownica

PS GEARMATIC PRO



Dawno już nie testowałem żadnej nowej kierownicy do PlayStation a tymczasem na rynku pojawiły się dwa nowe modele którym warto się przyjrzeć z bliska

Jako pierwszy, walkować będę najnowszy produkt firmy TECHNOLOGY INNOVATION pod nazwą PS GEARMATIC PRO Poprzedni model kierownicy tej firmy (PS TWIN TURBO) zdobył ogromną popularność w naszym kraju, a ostatnio nawet pojawił się na rynku w nowej wersji DELUXE współpracującej zarówno z PlayStation jak i z komputerem PC lub Nintendo 64 Muszę przyznać że była to jedna z najlepszych kierownic do PlayStation jakie miałem do tej pory okazję testować. Zobaczmy zatem, jak prezentuje się nowy produkt tej firmy



PS GEARMATIC PRO jest przedstawicielem modeli "przyklejanych do stołu" Nie ma zatem możliwości ulokowania jej na krześle, gdzieś między udami Musimy wygospodarować trochę miejsca na stole lub biurku gdzie umieścimy "kołpet" przyklejając go mocno do blatu za pomocą czterech przyssawek Natomiast na podłodze gdzieś pod nogami kładziemy wygodne pedały I tutaj ciekawostka Zarówno wygląd jak i funkcjonalność pedałów zostało ciekawie urozmaicona Pedał hamulca jest niższy, ale za to szerszy od pedału gazu dodatkowo stawia większy opór przy naciśku Daje to lepsze wrażenie realizmu podczas gry a

PRZYDATNOŚĆ
★★★☆☆
NIESTANDARDOWY PANEL STEROWANIA

WYKONANIE
★★★★★
ŁADNE I SOLIDNE

małymi przypisać funkcję dwóch dowolnych klawiszy (w zależności od tego, którymi klawiszami w grze zmienia się biegi) i podczas gry wygodnie zmieniać biegi naciskając odpowiednio minus dla niższego lub plus dla wyższego biegu Przyznam że łatwiejszego i wygodniejszego sposobu zmiany biegów w grach wyścigowych nie widziałem Kierownica pracuje bardzo precyzyjnie, jest odpowiednio wyprofilowana i gdyby tak jeszcze pokuszono się o chociaż częściowe pokrycie jej imitacją skóry (tak jak w PS TWIN TURBO), to już byłby zupełny odlot Dość kontrowersyjne jest natomiast rozmieszczenie pozostałych przyc[illegible] w bezpośrednim sąsiedztwie stylizowanego na Mercedesa [illegible] Z jednej strony [illegible] to wygląda i [illegible] z jednym zaprogramowaniu przycisk[illegible] ułatwia grę, z drugiej intuicyjnie ich używanie jest utrudnione, a [illegible] zupełnie [illegible] rozmieszczone nie na większości innych kontrolerów najlepiej samemu je skonfigurować [illegible] dla każdej gry Dodatkowo [illegible] utrudnia krzyżak który umieszczono nie na kole kierowniczym (gdzie prawdę mówiąc i tak [illegible] by na pewno) a na kolpiku w trudno dostępnym miejscu [illegible]

[illegible] się do nowych ustawień zajmuje trochę czasu [illegible] figurację [illegible] z osobna, ale chyba warto się [illegible] chę wysiłek bo gra z nowymi ustawieniami staje się [illegible] myślistyczna

Instalacja kierownicy jest bardzo prosta Jednym z przewodów podłączamy pedały do "kołpka", a drugi do portu kontrolera w konsoli po czym włączamy grę (najlepiej wyścigi) [illegible] na zasadzie [illegible] Teraz za specjalnego przycisku musimy wybrać jeden z czterech trybów pracy I tak tryb TEACH (zapali się żółta dioda) jest używany do programowania poszczególnych przycisków (np klawiszy zmiany biegów do wykorzystywania manualnego pedałów czy kierownicy w trybie Dual Shock) Tryb NEGCON (nie świeci się żadna dioda) to klasyczny, analogowy tryb kierownicy, znany ze starszych gier tryb DUAL SHOCK (czerwona dioda) to tryb używany obecnie w większości gier dla PlayStation i w końcu tryb DIGITAL (zielona dioda) w którym kierownica pełni rolę standardowego kontrolera bez funkcji analogowych Mamy zatem do dyspozycji pełną paletę możliwości sterowania w niemalże wszystkich grach wyścigowych PS GEARMATIC PRO posiada oczywiście funkcję wstrząsów w trybie Dual Shock I na tym polu kontroler ten należy do faworytów Wibracje są znakomite o różnej częstotliwości drgań znakomicie podnoszą wrażenia podczas jazdy Co ciekawa kierownica posiada również własny system kontroli wibracji Niezależnie od danej gry zróżnicowane wibracje odczuwalne są gdy tylko przyciśniemy pedał gazu lub hamulca Jest to bardzo ciekawe rozwiązanie, które podnosi jeszcze bardziej atrakcyjność tej zabawki

WERDYKT
★★★★☆

Kierownica szybko i właściwie reaguje na nasze ruchy, jest bardzo precyzyjna i na ma tendencji do samoczynnego skręcania. Kąt obrotu koła kierownicy wynosi 180 stopni i jest on w zupełności wystarczający Niestety nie ma tutaj żadnej możliwości samodzielnego ustawiania wysokości czy nachylenia koła kierowniczego, ale jak już wspomniałem, jest to model przeznaczony do stabilnego zamocowania na stole i ustawienia [illegible] pozycji dla każdego Gracza. PS GEARMATIC PRO działa poprawnie zarówno z PlayStation jak i z PlayStation 2 Jest to bez wątpienia jeden z [illegible] kontrolerów tego typu dostępnych na [illegible] (kierownica [illegible] znakomicie wykonana, [illegible] się [illegible] i posiada wiele nowych rozwiązań technicznych, [illegible] warto zatem zwrócić na nią uwagę chcąc[illegible] grę planowaniu świątecznych prezen[illegible]

NORBY

kierownica

ROADSTAR



Kolejna testowana "dziś" kierownica nie robi już takiego wrażenia jak poprzednia Jest mniejsza, nie tak wygodna i mniej rozbudowana No i tak jak większość urządzeń tego typu mogą ją podłączyć jedynie do konsoli Dzięki temu jest ona jednak znacznie tańsza przez co może znaleźć wielu nabywców w naszym kraju Ale podobnie jak w przypadku samochodów aby mieć czym jeździć, nie trzeba od razu kupować Mercedesa tak w przypadku kierownic nie każdemu od razu potrzebny jest rozbudowany kombajn

Trzeba przyznać że na pierwszy rzut oka kierownica ROADSTAR prezentuje się całkiem fajnie Czarna obudowa i srebrne wykończenia sprawiają dobre wrażenie i estetyczna odczucia. I w rzeczywistości kierownica ta jest dosyć solidnie wykonana konstrukcja opiera się na specjalnym teleskopie który ugina się pod naciskiem podczas grania "Koło" pracuje dosyć tak-ko, sprężyście, co jest chyba największą zaletą kierownicy W zestawie

WYKONANIE
★★★☆☆
BARDZO SŁABA OPCJA WIBRACJI

PRZYDATNOŚĆ
★★★☆☆
MAŁO FUNKCJA SPECJALNYCH

oprócz samej kierownicy znajdują się dodatkowo pedały (niewystarczająco duże i stabilne) Gracze z dużymi stopami mogą mieć małe problemy podczas zabawy Na szczęście istnieje możliwość odłączenia pedałów i zastąpienia ich specjalnymi wajchami umieszczonymi pod kołem kierowniczym Trzeba przyznać że jest to kolejny fajny pomysł wszak nie wszystkim musi się podobać wciskanie pedałów podczas gry. Tutaj, za pomocą wyżej wymienionych "wajch", rozwiązano to znakomicie

To, co od razu rzuca się w oczy po podłączeniu kierownicy to skromna ilość opcji i brak możliwości programowania klawiszy Kolejną wadą jest ustalanie czułości kierownicy jedynie poprzez opcje programowe w grze Nie r w końcu wibracje bardzo słabo odczuwalne podczas zabawy Niby słychać że coś buczy w środku urządzenia, ale efekt w postaci wstrząsów jest bardzo słabo odczuwalny Nie ma tego efektu pływania całego koła kierowniczego podczas gry jak ma to miejsce w przypadku PS GEARMATIC PRO, tutaj odczuwamy tylko delikatne drgania, na przykład podczas wypadnięcia samochodu poza trasę Kierownica może pracować w trzech trybach cyfrowym, analogowym i Dual Shock dzięki czemu zachowano kompatybilność z wszystkimi grami

Kierownica owa najlepiej sprawuje się kiedy ustawimy ją na stole, możemy również "na się" ustawić ją między udami ale wtedy jej obsługa nie jest już tak wygodna Mimo tego ze kierownica ROADSTAR nie jest aż tak rozbudowana jak PS GEARMATIC PRO, posiada kilka zalet i można rozważyć jej zakup, jeśli nie stać nas na nic lepszego, o chcemy choć trochę poszaleć w grach wyścigowych Umieszczenie kierownicy na specjalnym teleskopie sprężystość działanie i specjalne wajchy zastępujące pedały to najciekawsze zalety całego "systemu" Gdyby tak jeszcze dopracować system wibracji oraz rozbudować kierownicę o kilka dodatkowych funkcji (np ręczne ustalanie czułości), byłby to bardzo dobry produkt

WERDYKT
★★★☆☆

NORBY